HOOG Spel

f 7,95 · BFR 159

10

A 320 AIRBUS

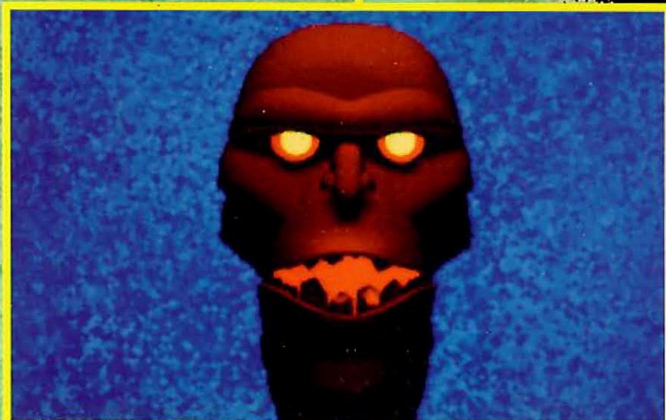
ULTIMA UNDERWORLD

DYNABLASTER

DARKSEED

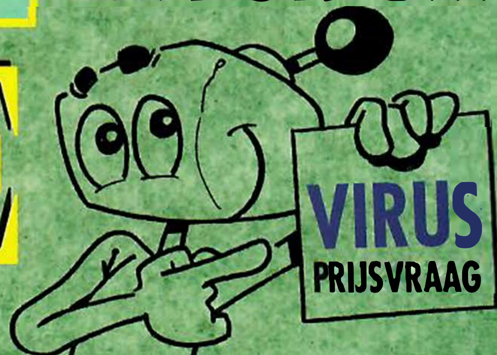


ULTIMA 7



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!

DUNE



SPELSOFTWARE VOOR: MS-DOS · NINTENDO · AMIGA · ATARI ST · LYNX · C 64 · SEGA

WORLD OF NINTENDO

NEWS-FLASH

GAME BOY® VOOR 'N EINDELOZE VAKANTIE.



Met je Game Boy kom je nog eens ergens. Zeker in de komende vakantie. Midden in New York met de Turtles of de Gremlins bijvoorbeeld. In Transsylvanië en Afrika met Oom Dagobert en zijn neefjes. Of op een vere, nog onbekende planeet in je Solar Striker. Met de Game Boy hou je twee keer vakantie in dezelfde tijd. En heb je een dubbele vakantie vol spanning, aktie, avontuur of sport. En dat allemaal voor een prijs waar geen reisbureau aan kan tippen!



Game Boy, kompleet met oortelefoon, 4 penlight alkaline batterijen, Video Link kabel en speelklaar met Tetris, de spannendste videopuzzel allertijden. **199,-**



HAAL DE GRATIS REUZEPOSTER!
Bij speelgoedwinkel, warenhuis, de betere elektro-speciaalzaak of foto-vakhandel.

Super Mario Land: Help Mario een handje tegen reuzekrabben, haaien en over zware hindernissen heen. *ƒ* 69,- • **Bubble Bobble:** Als dinosaurus ga je allerlei maffe tegenstanders met grote zeepbellen te lijf. Dat is lachen... *ƒ* 89,- • **Bart Simpson:** Bart moet uit Camp Deadly ontsnappen, maar wordt goed bewaakt. Help hem te vluchten! *ƒ* 99,- • **Nintendo World Cup:** Als coach van een nationaal elftal leid je je voetbalteam naar de overwinning in de wereldbeker. *ƒ* 69,- • **Pacman:** Sjees door een doolhof met het hongerigste videospel-figuurtje dat er bestaat. *ƒ* 89,-

THE WORLD OF NINTENDO

Power, sport, avontuur, aktie, spanning; dat vind je allemaal in The World of Nintendo. Word lid van Club Nintendo en je staat er middenin!

Nintendo®

NOW YOU'RE PLAYING WITH POWER.
PORTABLE POWER.

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Balens, George Drubbel, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hunter, Wouter Klootwijk, Ghlen Livid, Henk Menning, Mithrandir, Annet Niterink, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Lynne Taylor, Mart Wilis, Laurens van Wijk

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Folitho, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Uiteraard weet ik niet of u al vaste klant bent of dat u Hoog Spel voor de eerste keer in handen krijgt. In het laatste geval staan u een paar aardige verrassingen te wachten. Lezers die Hoog Spel al wat langer kennen, weten dat we niet schuwen controversiële items uit een dusdanig andere invalshoek te bekijken dat we lijnrecht tegenover de gevestigde mening in de computer industrie staan. Ook in dit nummer van Hoog Spel is het weer eens raak, op onze eigen wijze gaan we in op het fenomeen computervirussen. En wanneer u de dagbladen gelezen hebt rond de tijd van de Michelangelo-ellende of de zwaartillende virusartikelen die elk zichzelf respecterend computerblad opeens meent te moeten hebben (we hebben zelfs al viruskalenders gezien!), twijfelen we er niet aan dat na het lezen van ons verhaal u zult moeten toegeven dat we gelijk hebben. En indien niet, dan staat Op de Zeepkist open voor u!
En om helemaal de boel op stelten te zetten hebben we meteen maar een ludieke prijsvraag met een unieke hoofdprijs verbonden aan dit grootste taboe uit de computerwereld. We zien onze collegabladen al weer hoofdschuddend achter hun bureaus zitten: "Hoe durven ze! Schande!"

Wat die Op de Zeepkist betreft, ik weet niet of u het gemerkt hebt, daar is een hele discussie aan het ontstaan over spelsoftware kopen in Nederland en België. Het is alleen betreurenswaardig dat tot op heden letterlijk niemand uit de handel (importeurs, distributeurs en winkels) zich geroepen voelde te reageren op ondermeer de brief in Hoog Spel 9 waarin duidelijk gesteld werd dat winkels hun klanten verwaarlozen op dit gebied. Misschien valt daaruit te constateren dat men ons niet voor vol aanziet als spellenspelende computerbezitters? Maar wij schaffen toch ook die hardware bij ze aan?
Deze keer echter stelt een lezer dat het probleem absoluut niet bij de winkels ligt, doch heel ergens anders. Op zich een interessante stelling, ik nodig u dan ook uit uw steentje bij te dragen aan de discussie. Hoe is het volgens u gesteld met de verkrijgbaarheid van spelsoftware in Nederland en België? En wanneer u winkels weet welke wel tegemoetkomen aan de wensen van u, de consument, dan vernemen wij dat graag.

U kent ongetwijfeld de veelgebruikte term: CD-ROM. Weer zo'n modewoord (multimedia is er ook zo eentje) waarbij eigenlijk niemand precies weet waar het over gaat of wat het inhoudt. Deze keer een inleiding tot het fenomeen waarbij we ondermeer de achtergronden uitdiepen en ingaan op wat haken en ogen. Een volgende keer meer over onder andere multimedia en wat dat nu eigenlijk precies inhoudt. Eén waarschuwing is misschien wel al op z'n plaats: multimedia PC's zijn er nog niet echt, en veel van die befaamde multimedia upgrades die links en rechts aangeboden worden voldoen niet aan de multimedia normen zoals deze door MicroSoft neergelegd zijn. Belangrijkste misser bij veel van de interface-kaarten is dat men niet met SCSI werkt; en dat is nu juist een van de allerbelangrijkste eisen bij multimedia. Ontbreekt SCSI houdt dan de vinger op de knip, anders ontdekt u straks misschien dat het hele multimedia gebeuren aan u voorbijgaat omdat u technologisch de verkeerde spullen hebt!

Misschien zal het u allemaal een zorg zijn, met dat mooie weer buiten. Lekker in de zon liggen bakken of een heerlijk lange fietstocht over 's land's mooie dreven (zeker, die hebben we nog) valt ook niet te versmaden. Maar eens komt de winter weer en dan kruipen we allen weer achter het verwarmend beeld van onze monitoren waarop de mooiste beelden ons naar compleet andere tijden en landen brengen. En dan kunt u in dit nummer alvast uw hart voor straks ophalen. Het waanzinnig mooie *Dune* met tot op heden ongeëvenaarde graphics en muziek (binnenkort op CD), het broeierige *Darkseed* waarin de kunstwerken van de Zwitser H.R. Giger zo fraai gebruikt zijn, Origin's nieuwste meesterwerken (twee tegelijkertijd nog wel!) *Ultima 7* en *The Stygian Abyss* en laten we vooral de vluchtsimulator *A320 Airbus* niet vergeten. Over deze veelbesproken vluchtsimulator (ontwikkeld door een Airbus piloot in samenwerking met Lufthansa en geroemd als meest natuurgetrouwe vluchtsimulator tot op heden) zijn de meningen op de redactie behoorlijk verdeeld. Maar lees het verhaal zelf maar, zou ik zo zeggen. En in de Queeste komt dan eindelijk de keiharde waarheid over Sierra spellen naar boven: grafisch zeer fraai, muzikaal gezien verbluffend, maar technisch gezien blijkt men menig steekje te hebben laten vallen; wat resulteerde in een gargantuaanse berg foutmeldingen en tijdelijke oplossingen, waarvan Ghlen in dit nummer een zwartboek heeft samengesteld. En voor zover wij kunnen bekijken, is dat slechts het tipje van een verdomd grote ijsberg. Als Sierra niet uitkijkt, krijgen we een tweede Titanic!

Natuurlijk vergeten we de spelcomputer-bezitters niet. Deze keer voor het eerst spellen voor Nintendo's nieuwste monster: de Super Nintendo! Maar ook de Sega bezitters hoeven zich niet verwaarloosd te voelen, van US Gold mochten we als eerste in Europa hun Olympische sportsimulatie aan de tand voelen.

Tot slot, na het lange uitblijven van Hoog Spel 9 (begin mei pas in de winkel) ligt deze Hoog Spel 10 eind juni netjes op tijd op de plank. En voor Hoog Spel 11 mag u begin augustus de sigarenboer lastig gaan vallen.

Of u moet nu natuurlijk even een abonnementje nemen, dan krijgt u Hoog Spel ALTIJD een paar dagen voordat het in de winkel ligt thuis bezorgd. En dat gratis Stikkie kwartetspel is natuurlijk van geen enkele invloed op die beslissing. Of wel?

IN DIT NUMMER BESPROKEN SPELLEN

ULTIMA 7

PAG. 56

ORIGIN LAPT ALLE STANDAARDEN AAN ZIJN LAARS IN DIT SPEL. HET RESULTAAT IS ER DAN OOK NAAR.



MARBLE MADNESS

PAG. 14

EEN KLASSIEKER DIE VAN GEEN OPHOUDEN WEET. NU OP DE SEGA MEGA DRIVE.

JETSONS

PAG. 56

SOMS KOM JE AARDIGE PROGRAMMA'S TEGEN VOOR EEN AARDIGE PRIJS. DIT IS ER EEN GOED VOORBEELD VAN.

NEW ZEALAND STORY

PAG. 10

EEN KIWI VOGEL ALS HOOFD- PERSOON? ALLES IS MOGELIJK IN DIT NIEUWE NINTENDO SPEL.

EEN VIRUSPRIJSVRAAG?

JAZEKER, WIJ DEINZEN VOOR NIETS TERUG! EEN PRIJSVRAAG OVER HET MEEST GEVREESDE ITEM IN COMPUTERLAND: HET VIRUS! MET ALS HOOFDPRIJS EEN COMPLEET PAKKET MCAFEE ANTI-VIRUSPRODUCTEN INCLUSIEF ÉÉN JAAR SUPPORT EN UPDATE CONTRACT.

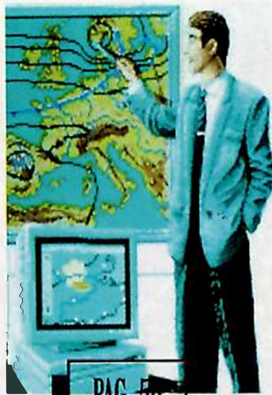
ERGER NOG!

EEN ONBARMHARTIG ARTIKEL WAARBIJ DE MEDIAHYPE RONDOM VIRUSSEN NU EENS GENADELOOS ONDER HET HALOGEEN-LAMPJE GEHOUDEN WORDT, DATA VERLIEZENDE PROGRAMMEURS HUN LAATSTE ADEM UITBLAZEN EN U NU EINDELIJK EENS ECHT TE WETEN KOMT WAAR HET ALLEMAAL DOOR KOMT.

PAG. 43

A320 AIRBUS

NOG NIET EERDER WERD EEN ZO NATUURGETROUWE VLUCHTSIMULATOR OP ONS LOSGELATEN. EN ALHOEWEL ONTWORPEN DOOR EEN AIRBUS PILOOT, ZIJN DE REDACTIONELE MENINGEN TOCH NOG VERDEELD.



PAG. 50

STOP! ONMIDDELLIJK NAAR PAGINA 25!

Om de abonnee-bon in te vullen! Immers, zo'n fraai en GRATIS Stikkie kwartetspel mag in uw verzameling niet ontbreken. En bent u al abonnee, dan maakt u toch gewoon vriend(in), kennis of (liefst EN) collega lid; krijgt u allemaal zo'n handig tijdverdrijvertje!

DE TOEKOMST NU?

HET FENOMEEN CD-ROM EINDELIJK EENS ZONDER POEHA. DE TWEE INDUSTRIE-STANDAARDEN CDTV EN CD-I BEKEKEN. EEN EERSTE INTRODUCTIE IN DEZE NIEUWE ONTWIKKELING DIE OOK AL WEER ZO'N 15 JAAR OUD BLIJKT TE ZIJN.



PAG. 36

DUNE

GEBASEERD OP DE TOCH WAT GEFLOPTE FILM MET STING, MAAKT HIJ NU HEEL EVEN ZIJN DEBUUT OP HET COMPUTER-SCHERM. WAANZINNIGE GRAPHICS DIE ONZE RECENSENT BUITEN ZINNEN DEDEN RAKEN.

F-ZERO

PAG. 18

HET EERSTE SUPER NINTENDO SPEL FORS AAN DE TAND GEVOELD. EN VAAK UIT DE BOCHT GEKNALD.

DARKSEED

DE FILM *ALIEN* GEZIEN? DAN ZULT U GENIETEN VAN *DARKSEED*. HUIVER OP

PAG. 34 AG



Hoe urven We!

VASTE RUBRIEKEN

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

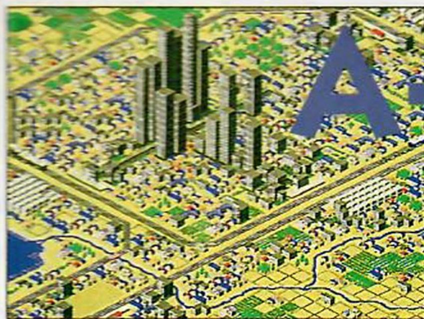
AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM/MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = MacIntosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintedo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

Importeurscode

Computerspellen Nederland
1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectief 020-6223573
4 = HomeSoft 023-31124
5 = RCA/Columbia 035-213246

Computerspellen België
7 = Antaeus 02/721 4520
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

Bordspellen
11 = 999 Games 020-6445794
13 = Jumbo 020-6267141
14 = MB/Hasbro 030-809600
15 = Ravensburger 033-611445
16 = Selecta 03420-16406

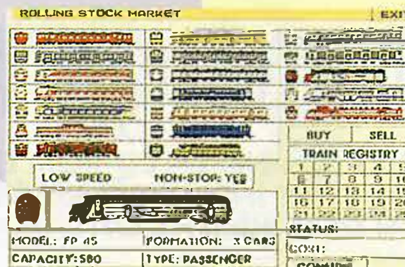


HIGH-RESOLUTION SIMULATED 3-D GRAPHICS SHOW YOU A CLOSE-UP OF YOUR CITY.

MS-DOS

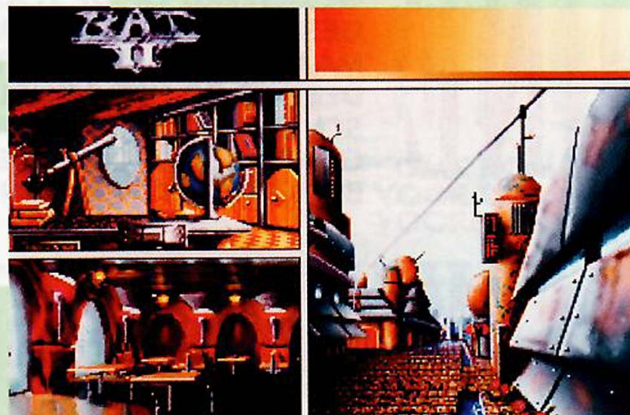
A-TRAIN

Maxis, het Amerikaanse softwarehuis, is - en dat hebben ze gemeen met de gelijknamige grootgrutter die diverse weilanden tot werkterrein heeft gekozen - een bedrijf dat maar weinig spellen voortbrengt. Toch heeft men met slechts een paar spellen (*Sim City, Sim Earth* en *Sim Ant*) een goede naam verworven.
Inmiddels is een spel aangekondigd dat - althans wat de titel betreft - aanzienlijk afwijkt van het vertrouwde stramien. Anders dan we zouden verwachten heet dit spel *A-Train* in plaats van *Sim Train*. Het belooft een boeiende combinatie te worden van elementen uit *Sim City, Railroad Tycoon* en *Monopoly*.
Men start met het opbouwen van een efficiënt spoorwegnet voor het vervoer van vracht en passagiers. Vervolgens bouwt men een stad rond het transportsysteem. Hiervoor moet land gekocht en bouwrijp gemaakt worden. Ook kan men investeren in hotels, fabrieken, vakantie bungalows, et cetera.
Alsof dit nog niet genoeg problemen oplevert moet de speler ondertussen ook een financieel imperium opbouwen door - al dan niet met van de bank geleend geld - te investeren op de aandelenbeurs.



Men zou kunnen zeggen dat *A-Train* een variant is van *Sim City*, maar dan gezien vanuit de ogen van een pure kapitalist. Immers, er komt geen overheid meer aan te pas. Het succes van de stad en z'n infrastructuur is uitsluitend afhankelijk van particulier initiatief.

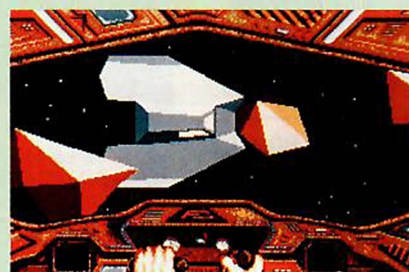
Maxis: MS-DOS



B.A.T. 2

Het vervolg op het originele *B.A.T.* speelt zich af in Roma 2, de hoofdstad van Shedishan, een planeet in het B8 Systeem.
De leden van de Ruimteraad maken zich ernstige zorgen over de toenemende dreiging van de Koshan. De wijze mannen hebben contact opgenomen met *B.A.T.* (het Bureau of Astral Troubleshooters). Wat als grootste gevaar wordt beschouwd is het feit dat de Koshans het monopolie hebben op de uiterst kostbare stof Echiatone 21.

Het *B.A.T.* reageert door het zenden van Sylvia Hadford, een van de beste mensen die men in dienst heeft. Om de Koshans uit hun tent te lokken doet Sylvia zich voor als een rijke erfgename die een meerderheidsbelang in Bedihn 6 bezit. Bedihn 6 is namelijk de belangrijkste vindplaats van Echiatone 21. Niet veel later wordt Sylvia het slachtoffer van een moordaanslag. Reden genoeg voor het *B.A.T.* om een nieuwe agent te zenden. U speelt als Jehan Menasis de rol van deze nieuwe agent.
B.A.T. 2 bevat ruim 200 schermen en een verbeterd geluidssysteem. Voorts bevat het een aantal vluchtsimulatoren en scènes waarin men in gevecht verwikkeld raakt met straatbendes. Tijdens deze gevechten kan de speler kiezen tussen een actiespel of een strategisch gevecht.



Zodra we het eindprodukt in handen hebben zullen we berichten of *B.A.T. 2* inderdaad zo goed is als men beweert.

Ubi Soft: Amiga, Atari ST, MS-DOS

Cool Croc Twins



Iedereen wil *'cool'* zijn, maar dat valt lang niet altijd mee. Sommige mensen hullen zich in merkkleding, bezoeken regelmatig een sportschool, of stoppen ijsklontjes in hun ondergoed.
De krokodillen Punk en Funk Croc hoeven hier echter totaal geen moeite voor te doen.
De tweelingbroers zijn gewoon *'cool'* van nature.



AMIGA

Dit heeft ertoe geleid dat Daisy Crocette tot over haar oren verliefd is geworden op het tweetal. Ze kan maar niet kiezen tussen de ruwe-bolster-blanke-pit-charme van Punk en de ontspannen Funk. Ze besluit daarom dat het maar het beste is om naar een ver afgelegen land te emigreren.

De tweeling wil daar echter niets van weten! Wat heeft het per slot van rekening voor zin om cool te zijn wanneer je geen vrouwelijke krokodil in de buurt hebt om je dat constant te vertellen? IJdelheid is nu eenmaal de op een na beste eigenschap van Punk en Funk.

De twee krokodillen gaan derhalve op zoek naar Daisy in dit spel dat hen door tien werelden met in totaal zestig gevaarlijke niveaus zal voeren.

Empire: Amiga, Atari ST

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL

Electronic Arts komt binnenkort met het eerste deel van wat een hele serie adventures moet worden rond *Sherlock Holmes*.

Dit eerste deel begint als toevallige voorbijgangers in een duistere steeg het ontzielde lichaam van een jonge vrouw aantreffen en de politie waarschuwen. Deze schakelt op haar beurt Scotland Yard in. Daar vermoedt men dat het slachtoffer is vermoord door de beruchte Jack the Ripper, en aangezien Scotland Yard ook geen idee heeft waar men deze seriemoordenaar moet vinden wordt Sherlock Holmes gevraagd mee te werken aan het onderzoek. Holmes's superieure intellect en logisch denkvermogen leiden hem al snel tot de conclusie dat de waarheid gruwelijker is dan Scotland Yard aanneemt.



MS-DOS

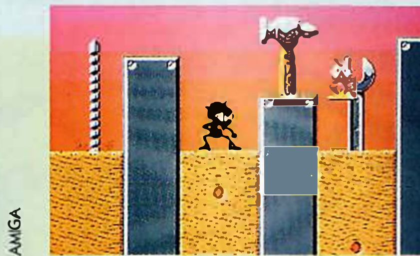
U speelt in dit 'wijs-en-klik' adventure de rol van Holmes en aan u de schone taak om de honderden aanwijzingen te ontdekken die over meer dan vijftig lokaties verspreid liggen. De lokaties ademen duidelijk de sfeer van het Victoriaanse Londen uit 1888.

Volgens de woordvoerder van Electronic Arts wordt met dit adventure de spellen van Sierra en Lucasfilm naar de kroon gestoken. Tijdens een recent bezoek mochten wij wat gedeeltes van het spel zien en we waren onder de indruk van de kwaliteit van de graphics en de muziek. Laten we hopen dat de verhaallijn onze verwachtingen niet teleurstelt.

Electronic Arts: MS-DOS

ZOOL THE NINJA OF THE NTH DIMENSION




AMIGA

Zool wordt door Gremlin geïntroduceerd als een absoluut uniek platform arcade adventure. De held van het verhaal is uitgerust met een groot arsenaal wapens en hij beschikt over een ruim aantal bewegingen. Behalve rennen, springen en klimmen kan hij ook als een vlieg aan de muur kleven, slaan, schoppen en schieten. Het spel bestaat uit zeven werelden met ieder drie levels. Binnen die levels moet de speler allerlei puzzels oplossen en tegenstanders verslaan, al dan niet met gebruik van magie. De zeven werelden zullen allen zeer verschillend zijn, getuige de titels: *Sweet World, Music World, Tool World, Fruit World, Shoot 'em up World, Fun Fair World* en *Toy World*. In de beste traditie van dit soort spellen zal men aan het einde van elke wereld een indrukwekkend 'boss-monster' moeten verslaan.

Gremlin: Amiga, Atari ST

Prince of Persia

Als we af mogen gaan op de hoeveelheid tips en cheats die we voor *Prince of Persia* hebben ontvangen is dit spel vooral onder MS-DOS bezitters uiterst populair. (Het bestaat overigens ook voor de Nintendo NES en de Gameboy.)
Domark heeft nu aangekondigd het spel binnenkort ook uit te zullen brengen voor de Sega Game Gear en het Sega Master Systeem, zodat de bezitters van deze machines niet langer meer jaloers aan de kant hoeven te zitten en over een tijdje dus ook weer kunnen meepraten op verjaardagen.

In *Prince of Persia* moet de speler een beeldschone prinses redden uit handen van de Grootvizier. De tocht van de jonge held begint in de duistere kerkers, voert hem door de vele kamers van het paleis en tenslotte moet de toren waarin de prinses opgesloten is worden beklommen.
Elk van deze drie delen bestaat uit een aantal afzonderlijke velden, waarin de speler gemene puzzels moet oplossen voordat hij verder kan doordringen in het spel. Maar ook het gevecht wordt niet geschuwd, dus het loont zeker de moeite om aan het begin van de tocht een zwaard te bemachtigen. Voor elk niveau heeft men een beperkte hoeveelheid tijd ter beschikking waarbinnen men het einde van het level moet zien te bereiken.

SMS


Domark: Sega Game Gear, Sega Master Systeem

AQUAVENTURA



De Aarde heeft een nucleaire ramp meegemaakt van ongekende afmetingen. Slechts een handjevol mensen, die diep onder de zeebodem in de laboratoria van *Comestible Research* werkten, hebben de ramp overleefd. Acht laboratoria hebben de slachting zonder schade doorstaan, maar toen men na enige tijd besloot dat het veilig genoeg was om de situatie in ogenschouw te nemen wachtte hen een nieuwe verrassing.
De Aarde, althans dat wat er van over is, wordt aangevallen door buitenaardsen. Hun aanvallen noopten de overlevenden van de kernramp zich terug te trekken in de verste uithoek van de ruimte.

Men zint nu op wraak en trekt ten strijde. De aanval heeft rampzalige gevolgen voor de voormalige aardbewoners. Slechts één persoon overleeft het offensief en hij zweert de buitenaardsen in zijn eentje mores te leren tot hij erbij neervalt.
Hij keert terug naar de Aarde in zijn 1-persoons AquaCraft om dood en verderf te zaaien onder de vijand.


AMIGA

Psygnosis: Amiga

NIEUWTJES · STOP · VERWACHT · STOP · LAATSTE NIEUWS · STOP

EEN VAN DE NIEUWSTE ONTWIKKELINGEN OP COMPUTERGEBIED IS HET GEBRUIK VAN CD'S VOOR DATA-OPSLAG. ZO OP HET EERSTE GEZICHT EEN IDEAAL MEDIUM, WANT ZOALS U WAARSCHIJNLIJK WEL WEET, WERKT EEN COMPUTER BINAIR. DAT WIL ZEGGEN MET TWEE WAARDEN, MEESTAL AANGEGEVEN MET 1 EN 0. DE CD'S DIE VOOR AUDIODOELEINDEN GEBRUIKT WORDEN WERKEN NET ZO. HET OPPERVLAK VAN DE CD IS VERDEELD IN PUTJES EN VLAKKE STUKKEN. DIT KAN DUS LETTERLIJK VERTAALD WORDEN NAAR DE ENEN EN NULLEN DIE DE COMPUTER NODIG HEEFT. MAAR ER SCHUILT EEN AANTAL ADDERTJES ONDER HET GRAS.

NIEUWE ONTW

CD-ROM: DE T

STANDAARD

Het is relatief eenvoudig om een CD-ROM op een computer aan te sluiten. Als de computer is uitgerust met de juiste interface kaart, de zogenaamde SCSI (spreek uit SCOESI), dan kan de CD-ROM eenheid benaderd worden alsof het een gewone diskdrive is. Het enige verschil is dat er alleen maar data vanaf gelezen kan worden. Het is nog niet mogelijk om op de CD's te schrijven. De enige reden waarom u een CD zou willen gebruiken is dan ook de enorme opslagcapaciteit van zo'n CD tegen de relatief lage prijs. Een CD kan namelijk zo'n 650 megabyte aan data bevatten. En, in tegenstelling tot een harddisk, u kunt een heleboel verschillende CD's gebruiken met één speler.
Nu is natuurlijk de eerste vraag die u zich zult stellen: "Wat moet ik in hemelsnaam met al die opslagcapaciteit?" Op een CD van 650Mb kunt u namelijk ongeveer 700 dikke boeken kwijt! Dus op uw eerste schijfje staan een woordenboek en een encyclopedie, maar dan houdt het een beetje op natuurlijk. Nu nemen plaatjes relatief veel meer geheugenruimte in dan tekst. Eén compleet computerscherm in VGA mode vraagt meer dan 64k geheugen. Dus op een CD kunnen ongeveer tienduizend onbewerkte plaatjes. Dat lijkt weliswaar een hele hoop, maar lees verder en u zult merken dat dat best nog tegenvalt.

Het lijkt duidelijk, naast de reeds bekende audio toepassingen zijn CD's voornamelijk handig om grafische toepassingen mee op te slaan. Als computerspelliefhebbers zien we echter dat spellen steeds groter worden. *Ultima 7* bijvoorbeeld is compleet geïnstalleerd maar liefst 21MB groot! Dus als er een medium komt dat enorme hoeveelheden data kan bevatten, dan willen we dat graag terugzien in mooiere en grotere spellen.
Ook de andere kant van de CD, namelijk geluid, zouden we graag in spellen gebruikt willen zien. Het moet toch fantastisch zijn om Wagner te horen spelen als u net weer een heel dorp met Nazi's heeft uitgeroeid. Deze wensen stuiten echter op een aantal technische problemen.

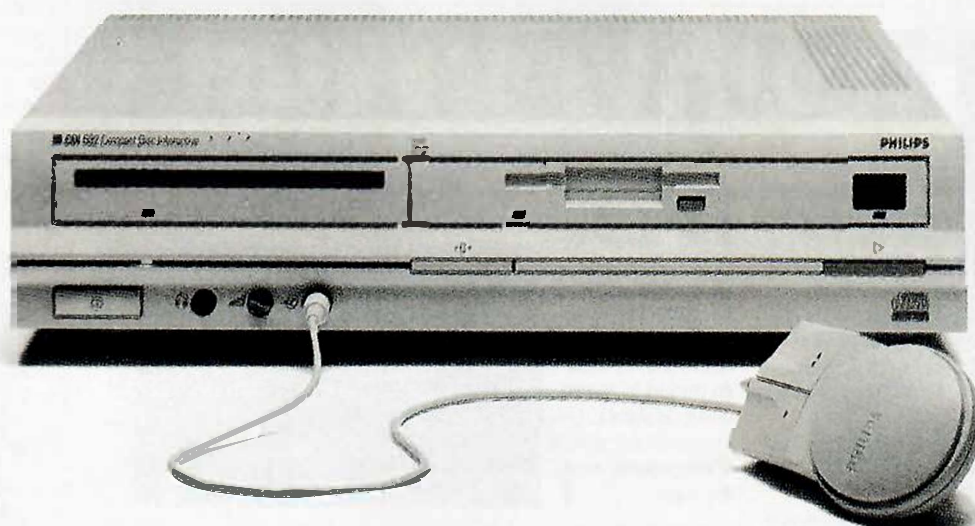
PROBLEEMPJES

Het eerste probleem is de snelheid waarmee data van de CD naar de computer kan worden verzonden. Deze is namelijk relatief zeer laag ten opzichte van magnetische media. De maximale overdrachtssnelheid bij een CD-speler is ongeveer 170 kilobyte per seconde. Dit is al een behoorlijk stuk langzamer dan een floppy-drive, dus ten opzichte van een harddisk is het al helemaal bar langzaam. Ten tweede is de zoektijd, dus de tijd die de leeskop nodig heeft om bij de gezochte data te komen, vele malen lager. U kunt zich voorstellen hoe een animatie eruit ziet die van CD gelezen moet worden. Als er dan ook nog eens geluid bij moet is het helemaal huilen met de pet op. De eenvoudigste oplossing, de CD sneller te laten ronddraaien, is helaas onmogelijk.
De industriestandaard is zo ver doorgevoerd, dat hierdoor té veel gebruikers buiten de boot zouden vallen. En zelfs al zouden we het wel doorvoeren, de snelheidswinst is nóg te gering om een goed resultaat te behalen.

Deze technische moeilijkheden betekenen concreet dat de kale CD-ROM's die op dit moment in de handel zijn alleen gebruikt worden voor statische data. Dus woordenboeken, encyclopediën met weinig plaatjes en als opslagmiddel voor grote hoeveelheden reeds bestaande programmatuur.

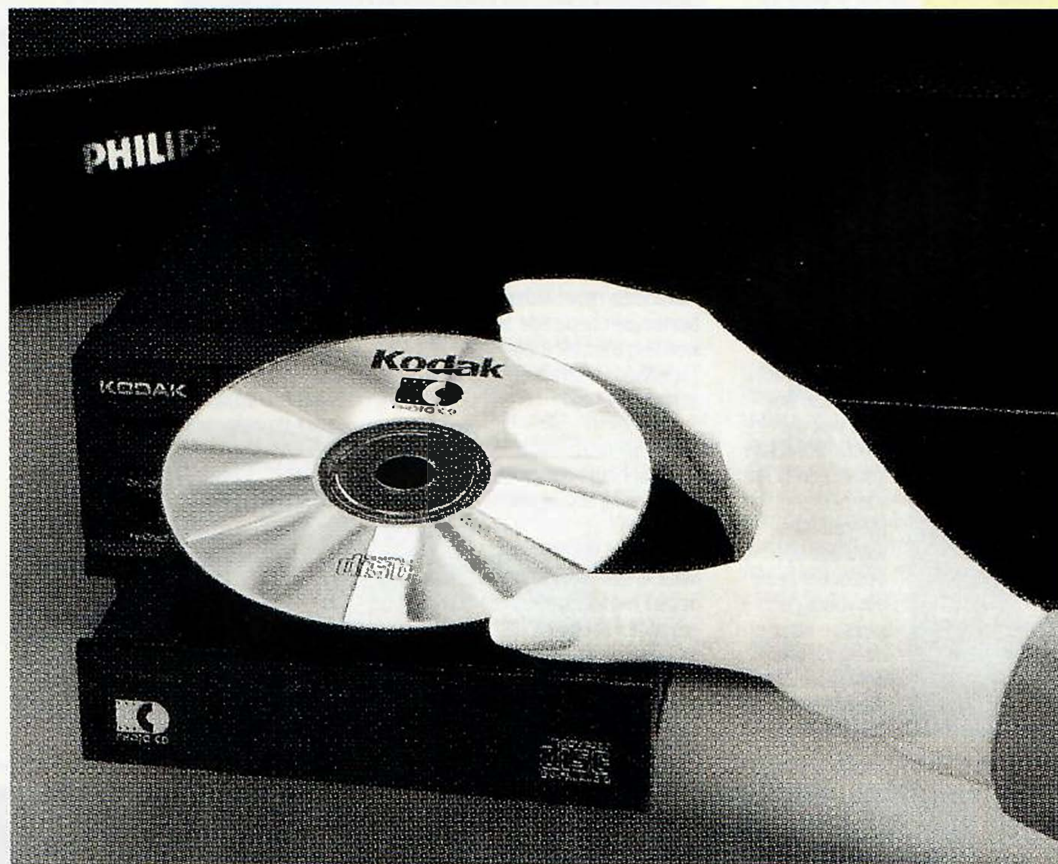
OPLOSSING

Gelukkig is er wel een oplossing om toch aan onze wensen tegemoet te komen: datacompressie.
Compressie houdt in dat u, door middel van een afgesproken code, de opslagruimte van data verkleint. Om u een idee te geven een voorbeeld. Stel: we willen een Nederlandse tekst opslaan. Doen we dit op de normale manier, via de zogenaamde ASCII-code, dan hebben we per letter 8 bits nodig. Dat wil zeggen dat alle 256 patronen van enen en nullen, die over die acht bitposities verdeeld kunnen worden, een verschillend teken voorstellen.
Nu is het een bekend feit, dat in de Nederlandse taal sommige tekens veel vaker voorkomen dan andere. De 'spatie' en de letter 'e' bijvoorbeeld zijn veel meer gebruikt dan de 'q' of het teken 'ç'. Toch nemen ze in de ASCII-code evenveel plaats in. Een compressiemethode is nu om de 'spatie' en de 'e' met maar twee of drie bits voor te stellen. De 'q' en de 'ç' stellen we dan met veertien of vijftien bits voor. Het totale aantal bits voor de gehele ASCII-set blijft dus gelijk, maar de representatie van een willekeurige Nederlandse tekst in ASCII-code is een stuk korter! Dit heet overigens het Huffman-algoritme.
Naast deze methode zijn er nog veel meer manieren om te comprimeren, bijvoorbeeld gebaseerd op patroonherhaling.



IKKELINGEN

OEKOMST NU?



Zo is het bij grafische compressie mogelijk om kleuren uit een plaatje te verwijderen. Het menselijk oog kan veel minder kleuren blauw onderscheiden dan kleuren rood. Toch worden in de standaard net zoveel tinten blauw gedefinieerd als rood. Het is dus goed mogelijk om een aantal tinten blauw uit een plaatje te verwijderen, zonder dat de kwaliteit achteruit gaat. Dit wordt onder andere gedaan in het algoritme JPEG, dat de industriestandaard is voor compressie van statische (niet bewegende) beelden.

Als we gebruik gaan maken van deze data-compressie technieken is het dus mogelijk om uit de 170 kilobyte die verzonden wordt veel meer data te halen. Wel moeten er dan goede afspraken gemaakt worden over de te gebruiken algoritmen.

STANDAARD

Op audio-gebied is er al vrij lange tijd een standaard. Deze is oorspronkelijk ontwikkeld door Philips maar werd al snel overgenomen door Sony. Philips en Sony gingen dan ook dapper aan de slag om een standaard te definiëren voor de CD-ROM. De bedoeling was dat deze standaard door andere bedrijven zou worden aangekocht, zoals de MSX standaard van een paar jaar daarvoor. Een opsteker was dat Matsushita zich in een later stadium aansloot bij Philips en Sony. Misschien kent u Matsushita niet, maar het is het grootste elektronika concern ter wereld.
De standaard die deze drie ontwikkelden wordt CD-I genoemd en bestaat uit een definitie van het hardwareplatform, de ontwikkelomgeving en de methode van data-opslag.

Helaas duurde het zo lang voordat de CD-I standaard uitontwikkeld was, dat een aantal andere fabrikanten voor zichzelf begonnen. De meest noemenswaardige is wel Commodore, die een geheel eigen standaard, CDTV, ontwikkelde. CDTV staat overigens voor Commodore Dynamic Total Vision. De CDTV bestaat uit een 1 megabyte Amiga computer met een ingebouwde CD speler. Commodore heeft voor de CDTV een geheel eigen compressie algoritme ontwikkeld, namelijk CD XL. Toepassing van CD XL maakt het mogelijk een kwart computerscherm met vijftien beeldjes per seconde te vullen. Uw huidige televisie toestel doet het met zestien beeldjes per seconde, dus met vijftien is een goede animatie mogelijk. De eerste CD's voor CDTV waarbij CD XL gebruikt wordt verschijnen binnenkort.

MUZIEK

Onze tweede wens, CD-geluid, wordt op een andere manier opgelost. Voor geluid is minder ruimte nodig dan voor beeld. Een filmscène neemt aan beeld ongeveer zeven keer zoveel plaats in als aan geluid. Maar het is wel de bedoeling dat ze tegelijk van de CD worden afgelezen. Echt tegelijk kan natuurlijk niet, maar wel kunnen ze snel om de beurt worden afgelezen. Dus eerst veertien bits beeld en dan twee geluid, dan weer veertien beeld et cetera. Dit procédé noemt men interleaving en zowel CDTV als de (nieuwe) CD-I standaard maken gebruik van deze techniek.

ANDERE BENADERING

Een geheel andere oplossing is extra hardware in de computer inbouwen. Zoals u hiervoor heeft kunnen lezen is de overdracht van onbewerkte data van een CD-ROM naar een computer maximaal 170.000 bytes per seconde. Om televisie kwaliteit te krijgen zijn echter 16 beeldjes van ongeveer 64k per seconde nodig. Dat is dus (rekent u even mee: 16 x 64.000 =) 1 megabyte per seconde. Om dit soort decompressie snelheden te halen, moet er een decompressiekaart worden ingebouwd. Een voorbeeld van zo'n kaart is gebaseerd op de DVI chip-set van INTEL. Deze chip-set kan inderdaad televisiekwaliteit leveren, terwijl de data van CD-ROM wordt afgelezen. Helaas is dit nog geen echte standaard en wordt het daarom nog maar heel weinig in de markt ondersteund.

PERFECT BEELD & GELUID

Mooi, denkt u nu, dus in de nabije toekomst krijg ik de beschikking over spellen met filmkwaliteit en CD-geluid. Helaas is dat nog maar de vraag. De ontwikkelkosten voor een spel dat aan deze eisen voldoet zijn ook veel hoger dan bij conventionele spellen. En, met het ontbreken van één integrale standaard in de markt, is het afzetgebied ook weer gefragmenteerd. Een voordeel voor de fabrikanten is echter weer dat de software niet gekopieerd kan worden. Het tweede voordeel kan ik u niet op papier laten zien. Maar als u ooit CDTV of CD-I in werking ziet, dan bent u voorgoed verkocht. Dit laatste feit zal er mijns inziens zeker voor zorgen dat op den duur CD-ROM definitief zal doorbreken.

Wilt u meer ervaring opdoen met zowel Commodore's CDTV als Philips' CD-I dan is het aan te raden in september naar de Firato in Amsterdam te gaan. Daar worden beide systemen groots geïntroduceerd voor Nederland en België.



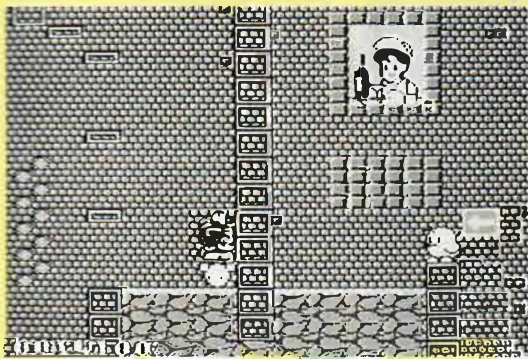
THE NEWZEALAND STORY

NINTENDO NES

DIT HALLENSUCCES VAN TAITO WAARIN EEN NIEUW ZEELANDSE KIWI VOGEL DE HOOFDROL SPEELT, HEEFT MENIGE GULDEN VERSLONDEN; EN OOK OP DE MICROCOMPUTERS IS MENIG KIWI GESNEUVELD. KIWI VOGELS, WELKE OVERIGENS ALLEEN OP NIEUW ZEELAND VOORKOMEN, KUNNEN NIET VLIEGEN.

Kiwi's zijn vrolijke opdonders, zo ook de held van dit spel Tiki (wat vreugde betekent). Maar ook hier weer een donkere wolk; uw vijand Wally Walrus - die trouwens fors uit zijn bek stinkt en daarom een rothumeur heeft - heeft al uw vrienden ontvoerd. Hij kwam supersnel met zijn ballon omlaag geschoten en heeft uw vriendinnetje Phee-Phee ontvoerd. Gelukkig wist u aan Wally's klauwen te ontsnappen.

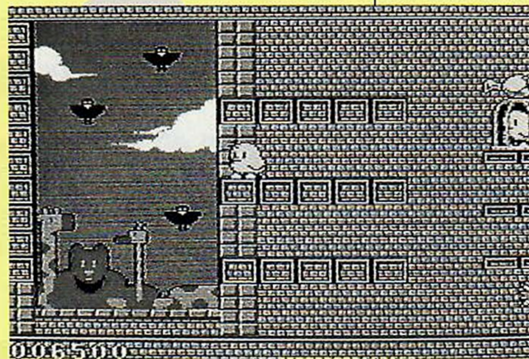
Ondertussen heeft balletje Wally al uw vrienden aan verschillende dierentuinen verkocht. Wanneer u dat hoort besluit u hen te redden; u gaat, bewapend met uw pijl en boog op pad.



VIJF WERELDEN

In totaal kent *Newzealand Story* vijf werelden, elke wereld heeft vier levels; eigenlijk meer verschillende provincies op de twee eilanden waaruit Nieuw Zeeland bestaat; zo begint wereld 1-1 in Auckland en brengt wereld 2-1 u in Rotorua.

Overal komt u vijanden tegen; Wally heeft veel vrinden zoals de krabsoldaat, de heremietkrab, de vliegende teddybeer, de koelbloedige koala en de vliegende speerwerper. Een van de gevaarlijkste tegenstanders lijkt de IJswalvis te zijn, die bijvoorbeeld aan het eind van wereld 1-4 tevoorschijn komt. Een fluitje van een cent (dan althans), wanneer hij u opslokt is het eenvoudig een kwestie van de maagsappen ontwijken en op de maagwand schieten.



Tiki kan schieten, springen, zwemmen en zelfs op een ballon door het veld zweven. In het laatste geval moet hij wel eerst even een tegenstander van die ballon afschieten. Ook het zwemmen kan gevaarlijk zijn, wanneer de zuurstof opraakt kost dit een leven.

Bovendien moet iedere wereld binnen een bepaalde tijd afgemaakt worden; treuzelt u dan komt de Tijdmeter en straft uw geaarzel genadeloos af!

Natuurlijk heeft Tiki ook voordelen, zo is hij enige tijd onkwetsbaar wanneer hij de magische staf weet te vinden.

Maar er zijn meer voorwerpen die Tiki helpen (wanneer hij ze tenminste gevonden heeft). Hij kan bommen droppen en een laserwapen afvuren. Dan zijn er ook nog magische voorwerpen zoals de magische joystick, het toverhorloge en het toverboek.

Newzealand Story is zo'n platformspel waar je iedere keer zegt: "nog één keertje dan!". En dan wordt het weer vier uur 's ochtends!

In de overzetting naar Nintendo is niets verloren gegaan, sterker nog, deze versie is beter speelbaar dan de Amiga versie waar ik vroeger aan verslaafd was.

Perfect!

Harry d'Emme

Met de *START* toets pauzeert u het spel en krijgt u een schematisch overzicht te zien waar u in de wereld bent ten opzichte van de uitgang naar de volgende wereld.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor: NES ƒ139,- / BEF.2695

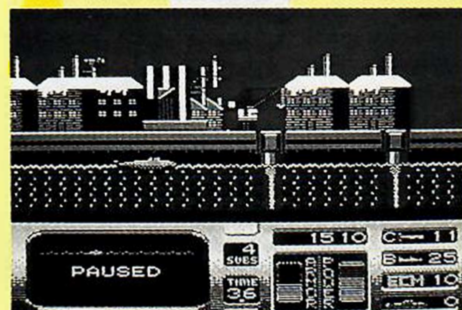
Een Game Boy versie is in aantocht; een versie voor andere spelcomputers zit niet in de pen. Versies voor Amiga, Atari ST en C64 zijn hier en daar nog te koop voor lage prijzen (ƒ 16,95/BEF. 349 tot ƒ 39,95/BEF 779).

THE HUNT FOR

IN DIT OP DE GELIJKNAMIGE PARAMOUNT FILM GEBASEERDE SPEL HEEFT DE SOVIET UNIE EEN ALLESVERNIETIGEND AANVALSWAPEN ONTWIKKELD, DE RED OCTOBER, EEN ATOOMONDERZEEER VAN DE TYPHOON KLASSE. DE EXPERIMENTELE STUW TURBINE-AANDRIJVING MAAKT DE ONDERZEEER NIET TE TRACEREN VOOR VIJANDELIJKE SONAR. DE RED OCTOBER IS ZWAAR BEWAPEND MET DE MEEST MODERNE ATOOMRAKETTEN EN VORMT EEN WEZENLIJK GEVAAR VOOR DE WERELDVREDE.

KAPITEIN MARKO RAMIUS (IN DE FILM SEAN CONNERY, HIER U DUS) ZIET DAT IN EN BESLUIT TIJDENS DE PROEFVAART MET ONDERZEEER EN AL OVER TE LOPEN NAAR DE AMERIKANEN. ZODRA HET KREMLIN DOOR KRIJGT WAT U VAN PLAN BENT WORDT EEN ALGEMEEN ALARM GEGEVEN: DE RED OCTOBER MOET OPGESPOORD EN VERNIETIGD WORDEN; IN GEEN GEVAL MAG DIT MACHTIGE WAPEN IN HANDEN VAN DE AMERIKANEN VALLEN!

HET IS UW TAAK DE RODE VLOOT TE ONTWIJKEN, DE VALLEN TE ONTLOPEN EN EEN VEILIGE KOERS NAAR DE KUST VAN DE VERENIGDE STATEN UIT TE ZETTEN.

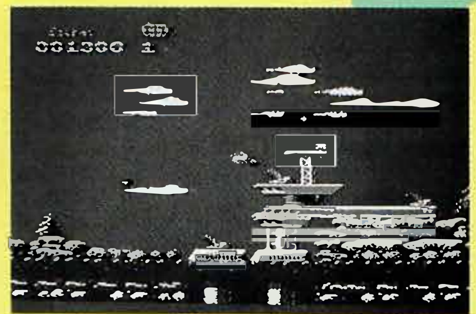


GEVAARVOL

Op uw tocht naar de vrijheid komt u in verschillende oceanen terecht. U moet proberen de gevaren der zee, de wapensystemen onder water en de meedogenloze Rode vloot die u van bovenaf bestookt, te overleven. Daarbij moet u een strategische balans tussen brandstofverbruik en inzet van wapens en verdedigingssystemen zien te vinden.

Het eerste doel is heimelijk de zwaar beveiligde Russische haven te verlaten en zo snel mogelijk de sonar-boeien achter u te laten. Lukt dit dan komt u in een oceaan met koraalriffen terecht. Alhoewel de omgeving zeer fraai is, is zij niet minder gevaarlijk. Op deze plek hebben de Russen namelijk een groot aantal vliegdekschepen en marinebases geconcentreerd. Een ander probleem zijn de diepzee valleien, zelfs voor de ultra moderne RED OCTOBER is dit moeilijk laveren.

CAPTAIN PLANET
& The Planeteers

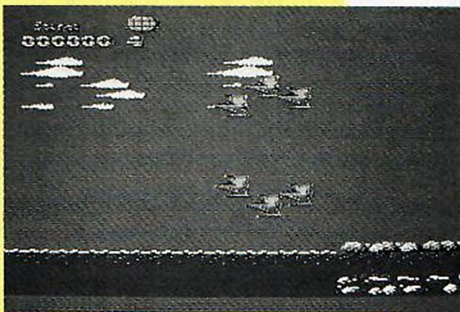


HET IS WEER EENS ZOVER, HOE VAAK HOREN WE DIT VERHAAL NIET IN HOOG SPEL?? DE AARDE IS IN GEVAAR! GAIA, DE PERSONIFICATIE VAN ONZE PLANEET (ZIE VOOR DE GAIA THEORIE ZOALS DIE BIJVOORBEELD OOK IN *SIM EARTH* GEBRUIKT WORDT HS4, PAG. 8) KAN DE AFGRIJSELIJKE AFBRAAK NIET LANGER VERDRAGEN. ZE HEEFT HULP NODIG! ZE BESLUIT ACTIE TE ONDERNEMEN EN VERSPREIDT HAAR VIJF TOVERRINGEN OVER DE WERELD. IEDERE *PLANETEER* KRIJGT EEN RING MET DE BIJBEHORENDE NATUURKRACHT.

VIJF PLANETEERS

Kwame uit Afrika heeft oerwouden in woestijnen zien veranderen; de wilde dieren verdwenen. Zijn kracht is de **Aarde.** Wheeler uit Noord Amerika maakte mee dat de luchtverontreiniging de steden in ongezonde plaatsen voor mensen en kinderen veranderde. Zijn kracht is het **Vuur.** De Russische Linka heeft de verschrikkelijke gevolgen van nucleaire ongelukken gezien. Haar kracht is de **Wind.** Gi uit Azië heeft ervaren hoe de verontreiniging van het drinkwater de verblijfplaatsen van het wild verwoest. Haar kracht is het **Water.** Ma-Ti uit Zuid Amerika heeft van nabij de verwoesting van de regenwouden meegemaakt. Hij wil de geheimen van helende planten redden voordat het te laat is! Zijn kracht is het **Hart.**

Gezamenlijk doen de *Planeteers* een beroep op Captain Planet, de milieu-superheld. Captain Planet verenigt niet alleen de verschillende krachten, hij versterkt ze ook. Hij kan de belichaming worden van elke Planeteer om vijanden te bestrijden, bonussen te krijgen en de planeet te redden. Wordt Captain Planet blootgesteld aan verontreinigingen zoals smog, zure regen enzovoorts dan nemen zijn krachten af.



VIJF LEVELS

In totaal zijn er vijf levels. Elk level kent twee problemen, een zogenaamd binnen- en een buitenprobleem. Eerst moet u zich een weg banen naar een bepaalde lokatie (gebouw, grotten), vervolgens moet u deze betreden. In de buiten-situaties gebruikt u de schepen van de Planeteers, de Geo-Cruiser, Eco-Cruiser of de Eco-Sub. Hiermee moeten de schepen van de vijand verslagen, dieren gered en valstrikken ontweken worden. In de binnen-situaties moet u Captain Planet helpen met het vergaren van bonussen, het vinden en verslaan van de schurken. Op alle levels hebt u de beschikking over de diverse natuurkrachten; wat een kracht doet is afhankelijk van waar u bent. Vuur schiet buiten vuurballen af, binnen breekt of vernietigt het dingen. Aarde laat buiten rotsen vallen en breekt binnen eveneens dingen.

Ook kunt u op elk level bonussen vinden die elk weer op een eigen wijze te gebruiken zijn. Het is heel belangrijk goed te zijn voor dieren in dit spel. Wilt u de planeet redden dan moet u zoveel mogelijk dieren zien te redden.

Weer zo'n spel dat zichzelf probeert te verkopen over de rug van de milieu-problemen heen. Inhoudelijk geouwenelis, dus!

Captain Planet **is een arcade actie spel dat uit 10 onderdelen bestaat. Elk onderdeel is een variant op het vlieg-en-schiet fenomeen. Buiten is het *R-Type*-achtig (al dan niet onderwater) waarbij je door een van rechts naar links scrollende wereld vliegt. Binnen is ongeveer gelijk, met dien verstande dat je hier af en toe ook verticaal moet bewegen.**

Op zich best wel aardig, maar wat mijn plezier volledig verziekte is het feit dat je tussen de krachten heen en weer moet schakelen met behulp van de START-toets. Dit is zo'n gehannes dat je meestal al afgeschoten wordt voordat je het juiste wapen gekozen hebt.

Neen, persoonlijk hoeft dit niet voor mij.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape
Nintendo NES: ƒ. 139,- /BEF. 2695
Dit spel is eveneens voor Amiga, Atari ST, MS-DOS en C64 leverbaar; het wordt echter voor zover wij weten, door niemand in Nederland geïmporteerd.

ЯED OCTOBEЯ



AANVAL

Is de beste verdediging, zegt men. In het geval van de RED OCTOBER is dat eigenlijk maar half waar. Uiteraard kunt u beschikken over de nodige torpedo's en afweerrakketten, naarmate u langer overleeft worden deze zelfs opgewaardeerd. Deze kunnen zich ontwikkelen tot zeer geavanceerde doel- en hittezoekende wapens.

In RED OCTOBER is verdediging echter eveneens belangrijk. Een uitstekend hulpmiddel hierbij is de stuw turbine-aandrijving. Deze heeft een aantal unieke mogelijkheden welke, mits juist en tijdig toegepast, u uit menig netele situatie kunnen redden. Wanneer u overgaat op deze aandrijving kan de vijandelijke sonar u niet langer opsporen.

Zit u helemaal in een spervuur dan kunt u ook 'lokeenden' uitzetten. Deze namaak raketten trekken het vijandelijke vuur aan waardoor u de kans krijgt te ontsnappen.

Ondanks de geavanceerde bewapening en ultramoderne technologische hulpmiddelen blijft echter een zaak als een paal boven water: u zult het wel allemaal zelf moeten doen, de taak van een kapitein is geen lichte zaak!

Ik dacht *The Hunt for Red October* zoals we dat kennen voor C64, Amiga en MS-DOS voor mijn kiezen te krijgen. Die perfecte combinatie van strategie, simulatie en actie heeft me menig uurtje achter de buis gekluisterd.

Echter, *Hunt* voor de Nintendo is een eenvoudig schietspel zonder al te veel diepgang, in feite een onderwater-variant van *R-Type*. En dan is de actie nog niet eens bijster snel, geen wonder want een onderzeeër reageert nu eenmaal niet zo snel.

Persoonlijk trek ik dan liever *Gradius* nog eens uit de kast, dat is tenminste lekker snel & spannend!

Harry d'Emme

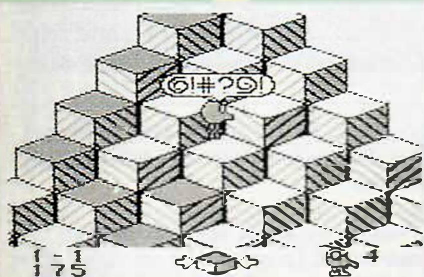
PRODUKT INFO

Fabrikant: Hi Tech Expressions
Game Boy ƒ /BEF.
De C64, Amiga, Atari ST en MS-DOS (strategische) versie is nog steeds leverbaar.

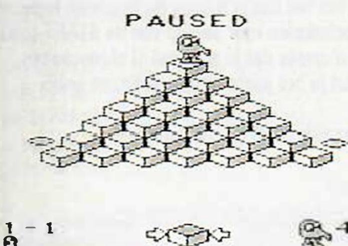


Q'BERT

NINTENDO GAMEBOY



Q'BERT IS QUA OPZET EEN EENVOUDIG SPEL. IN TOTAAL ZIJN ER 64 VELDEN, 16 LEVELS MET ELK VIER RONDEN. IEDER VELD IS UIT KUBUSSEN OPGEBOUWD EN HEEFT DE MEEST VREEMDE VORMEN EN AFMETINGEN. BOVENOP DEZE KUBUSSEN BEWEEGT *Q'BERT* ZICH VOORT, HIJ SPRINGT VAN KUBUS NAAR KUBUS. *Q'BERT'S* GROTE DOEL IS ALLE KUBUS OPPERVLAKTEN AANGERAAKT TE HEBBEN EN DEZE TE VERKLEUREN. HEEFT *Q'BERT* ALLE KUBUSSEN IN EEN VELD BESPRONGEN DAN MAG HIJ DOOR NAAR HET VOLGENDE, NOG MOEILIJKERE VELD.



OEPS!

Natuurlijk is het niet allemaal zo eenvoudig als het klinkt. Om te beginnen kunt u slechts een deel van het veld zien, bovendien zweven de velden in de vrije ruimte; één vergissing en *Q'Bert* duikt in het oneindige (en *einde leven*) diepe! En uiteraard wordt hij ook nog eens lastig gevallen door een aantal sujetten die hem het succes niet gunnen, zoals de springveer Coily die *Q'Bert* probeert te pletten. Gelukkig vindt *Q'Bert* af en toe bonusvoorwerpen waarmee hij ondermeer de tijd stil kan zetten.

Langs de velden ziet u vaak ronddraaiende liftschijven. Wanneer *Q'Bert* hierop (en niet erlangs de diepte in) springt, transporteren deze hem naar een ander deel van het veld.
Ieder level heeft zo zijn eigen spelregels. Zoals vermeld moet *Q'Bert* op iedere kubus springen om deze te laten verkleuren.
Soms moet er meer dan één keer op een kubus gesprongen worden, soms slechts één keer.

Sommige tegenstanders proberen onze held te pletten, andere - zoals Sam en Slick - laten de kubussen weer terugkleuren. Aan het eind van elk vierde level krijgt u een korte tekenfilm te zien over *Q'Bert*

Ook de Game Boy versie heeft hetzelfde besturingsprobleem als alle andere versies die ik ken. Men kan hier dan weliswaar kiezen uit twee verschillende soorten besturing maar het blijft gewoon moeilijk. *Q'Bert* beweegt namelijk uitsluitend diagonaal, iets wat zich zeer slecht met de "vierpuntsdruktoets" (jakkes, wie heeft die term ooit bedacht!) laat uitvoeren.

Inhoudelijk is *Q'Bert* eenvoudig en in mijn ogen sterk achterhaald. Ook voor dit spel geldt: er zijn betere te koop.

Kijk er eens naar!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Game Boy ƒ 99,- /BEF.1895
Q'Bert is voor zowat elke (spel)computer leverbaar al heeft dit niet noodzakelijkerwijs onder de naam Q'Bert te zijn. Andere namen die we snel konden bedenken waren *Slinky* en Cuthbert.

HET IS VREEMD DAT WE DE PEANUTS (CHARLIE BROWN EN KOMPANEN) EIGENLIJK NAUWELIJKS IN DE COMPUTERSPELLENWERELD TEGENKOMEN, HET ZIJN UITSTEKENDE KANDIDATEN VOOR EEN SPEL. WE HEBBEN LANG MOETEN NADENKEN VOORDAT WE ALS ENIGE SPEL *SNOOPY AND THE RED BARON* VOOR DE ATARI VCS2600 KONDEN BEDENKEN.

SNOOPY'S MAGIC SHOW

WOODSTOCK

In *Snoopy's Magic Show* moet u Snoopy's vogelvrindje Woodstock redden, of meer exact: VIER Woodstocks. Niet alleen moet dit binnen een bepaalde tijd gebeuren, ook rollen er levensgevaarlijke kogels door het veld die u proberen te pletten (het zijn zelfs intelligente kogels, ze gaan Snoopy achterna!). Dat veld is overigens meer een doolhof dan iets anders, onder andere bestaande uit blokken die al dan niet verplaatst of opgeblazen kunnen worden. Ook zijn er ijsblokken die u in een bepaalde richting verplaatsen zonder dat u daar iets aan kunt doen. Tot slot zijn er nog teleportatieplatformen, die u van het ene deel van het veld naar een ander deel verplaatsen.

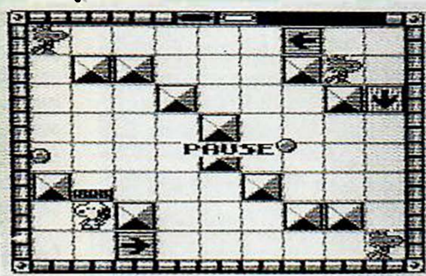
Snoopy loopt rond door zo'n veld en moet de Woodstocks aanraken om hen te redden. Dit klinkt eenvoudiger dan het in werkelijkheid is, en niet alleen vanwege de kogels. Erger is het feit dat sommige velden behoorlijk ingewikkelde puzzels zijn, vaak alleen maar op te lossen door blokken te verschuiven, waarbij in de meeste gevallen uiteraard een blok verkeerd verschoven wordt. En omdat een blok slechts één keer te verschuiven is, ontstaat er dan een levensgroot probleem! Ook kunnen de ijsblokken (die overigens éénrichtingsverkeer zijn) afhankelijk van wat u doet in een veld een andere richting gaan aangeven. Om maar niet te spreken van de blokken die af en toe zomaar uit het niets opduiken en u de weg versperren.

Gelukkig zijn er twee bonussen die bij het opblazen van blokken als een soort zeepbel vrij kunnen komen; extra kracht en de klok. Wanneer u zo'n zeepbel weet te vangen krijgt u bij extra kracht het vermogen om de kogels uit te schakelen. Het pakken van de klok zet de tijd even stil en u kunt ongehinderd door het veld lopen.

Wanneer u denkt dat *Snoopy's Magic Show* een kort leven beschoren is, dan heeft u het mis, in totaal zijn er meer dan **100** velden!
Voor iedere Woodstock die u redt krijgt u 1000 punten, plus 100 punten voor elke tijdseenheid die over is wanneer u het veld uitspeelt. Bovendien krijgt u bij het halen van een veld elke keer één extra leven; dat heeft u overigens wel nodig, sommige velden zijn zó moeilijk dat het even duurt voordat u door heeft hoe te spelen.

TWEE SPELERS

Met de Game Link kabel kunnen twee spelers aan Snoopy deelnemen. De tweede speler neemt de rol van Spike (Snoopy's broer) op zich; doel van het spel is wie als eerste een veld uitspeelt.



Snoopy is weer zo'n puzzelspel waar de Game Boy toch al rijk mee gezegend is. In feite lijkt Snoopy in veel opzichten op een kruising tussen *Kwirk* en *Soko Ban*, op de Game Boy beter bekend als *Boxxle*.

De eerste velden zijn redelijk eenvoudig, maar al snel worden deze afgewisseld met razend moeilijke. Vaak is simpel schuiven niet meer voldoende, ook moeten de ijsblokken in de juiste volgorde gebruikt worden. Bepaalde velden zijn absurd moeilijke hersenkrakers en hebben me dan ook de nodige tijd gekost.
Op zich is Snoopy een uitstekend spel, echter ook hier weer: wat gebeurt er als je alle velden uitgespeeld hebt? Alhoewel velden op verschillende manieren te spelen zijn, is het maar de vraag of het spel blijft boeien.

Dat gezegd hebbend, moet ik eerlijkheidshalve vermelden dat het ongetwijfeld enige tijd zal duren voordat je het laatste veld mag aanschouwen. En persoonlijk heb ik nu al veel plezante uurtjes met dit spel doorgebracht terwijl ik nog niet eens halverwege ben.

Harry d'Emme

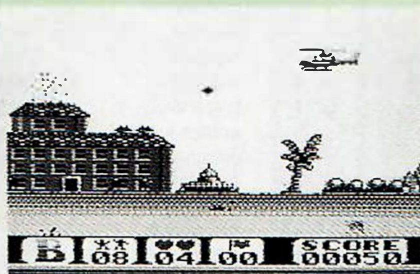
PRODUKT INFO

Fabrikant: Kemco
Game Boy ƒ 99,- /BEF.1895
Of er versies voor andere spelcomputers komen hebben we niet kunnen achterhalen. Er zijn geen micro computer versies.

CHOPLIFTER II

IN *CHOPLIFTER II* HEEFT U ALS PILOOT VAN EEN AH90 COMMANCHE HELIKOPTER OPDRACHT GIJZELAARS UIT DE HANDEN VAN DE VIJAND TE BEVRIJDEN. DEZE GIJZELAARS WORDEN OP DIVERSE PLAATSEN GEVANGEN GEHOUDEN.

Een 'gouwe ouwe' die voor de verandering wel goed overgezet is naar de Game Boy. En zelfs fors verbeterd is! De oorspronkelijke *Choplifter* spellen bestonden in feite uit slechts één level/wereld. In *Choplifter II* is het nodige toegevoegd zoals meerdere werelden en diverse soorten bewapening en extra's.



De keuze tussen blasten en redden moet voortdurend gemaakt worden, de gijzelaars lopen vaak als kippen zonder kop behoorlijk in de weg. Gezien het feit dat hen redden prioriteit uno is, wordt dat dus uitkijken.

***Choplifter II* is een uitstekend spel dat menig uurtje vermaak zal bieden.**

Harry d'Emme

U begint uw missie op de thuisbasis waar u ook alle gijzelaars weer moet afzetten. U stijgt op en vliegt het vijandelijk gebied binnen. Gelukkig hebben de gijzelaars eigen initiatief getoond en zijn alvast ontsnapt. Wanhopig staan ze naast een gebouw te zwaaien om uw aandacht te trekken. Snel landt u, de gijzelaars rennen naar het toestel toe en klimmen aan boord. U ziet uit uw ooghoeken een tank naderen, in uw zenuwen drukt u op de vuurknop van de mitrailleur. Foutje, u blaast daarmee twee gijzelaars op! U stijgt op en bestookt de tank met bommen. Hij verdwijnt in een sierlijke stofwolk. U vliegt verder naar het volgende kampement.

In totaal zijn er vijf vijandelijke sectoren, die elk weer uit drie levels bestaan. Om naar het volgende level te komen moet u een minimaal aantal gijzelaars bevrijden, u ziet hoe nadelig het eerder geschetste opblazen van gijzelaars kan zijn. Natuurlijk mag u meer gijzelaars bevrijden dan strikt noodzakelijk.
De eerste sector is een landsector. U moet de gijzelaars oppikken die uit door kanonnen en tanks bewaakte kazernes ontsnapt zijn. Aarzel niet té lang, anders gaan de tanks achter de gijzelaars aan. In de tweede sector vliegt u in een immense grot. Niet alleen moet u uitkijken voor plots omhoog spuitende geysers of vallende stalactieten, ook mogen de muren niet aangeraakt worden. Na de grot komt u in sector drie boven volle zee terecht. Kijk uit voor de vijandelijke toestellen van het vliegdekschip! Ook is er een ondergedoken duikboot die u met zijn raketten zal proberen te treffen. De jungle in sector vier is verraderlijk. Hier kunt u alleen overleven door alle wapens in te zetten. Sector vijf is de stad van de vijand waar zijn hoofdkwartier gevestigd is. Alles is geoorloofd en dat zal de vijand u laten weten ook.

BEWAPENING

Gelukkig gaat u niet zonder wapens de strijd in. Niet alleen heeft U een boordmitrailleur met onbeperkte ammunitie maar de AH90 kan ook een beperkte hoeveelheid bommen vervoeren. Deze vindt u in het spel. U kunt behalve bommen ook raketten en vlammenwerpers oppikken. Verder is er een aantal bonusvoorwerpen, zoals onzichtbaarheid waardoor de vijand u niet meer kan zien. Ook nuttig is het schild wat u extra bescherming biedt. En helemaal een uitkomst is het touw waardoor u niet meer hoeft te landen om gijzelaars op te pikken. Tot slot kunt u ook een ster vinden waarmee alle schade aan de 'helikopter gerepareerd wordt.

Wanneer u eenmaal voldoende gijzelaars opgepikt hebt vliegt u terug naar de thuisbasis om hen in veiligheid te brengen en promoveert u naar het volgende level. Zijn er niet meer voldoende gijzelaars in leven om u naar het volgende level te laten promoveren dan eindigt het spel automatisch. U kunt aardig wat gijzelaars aan boord hebben (maximaal 10) dus vaak is neerstorten met gijzelaars aan boord meestal ook fataal voor de afloop. *Choplifter II* kent passwords zodat u niet iedere keer van voren af aan moet beginnen.

PRODUKT INFO

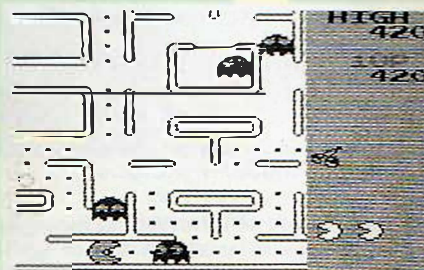
Fabrikant: JVC
Game Boy *f* 99,- /BEF.1895
De computerversies van *Choplifter* zijn niet meer leverbaar. Of andere spelcomputer versies in aantocht zijn konden we niet achterhalen.

NINTENDO GAMEBOY

DE ROEM VOOR DIT NAMCO SPEL BEGON IN 1980 IN DE AMUSEMENTSHAL, AL SNEL GEVOLGD DOOR VERSIES VOOR ELKE COMPUTER DIE OOIT MAAR BESTAAN HEEFT (JAZEKER, ZELFS VOOR DE TEXAS INSTRUMENTS TI99/4A EN DE SINCLAIR ZX81). PHILIPS HEEFT ZELFS EENS EEN PROCES VERLOREN OVER *PAC MAN* EN MOEST HUN *HAPPELAAR* VOOR DE INFAMEUZE PHILIPS VIDEOPAC G7000 COMPUTER UIT DE HANDEL NEMEN. NAMCO LIET HET NIET BIJ PAC MAN, AL SNEL VOLGDEN *MS. PAC MAN, PAC MAN JR.* EN DE LAATSTE JAREN WERDEN WE VERRAST MET *PAC MANIA* (EEN 3D VARIANT) EN *PAC LAND*.

PAC MAN

Pac Man is een op het eerste gezicht eenvoudig doolhofspel. De gele (nuja, op de Game Boy uiteraard grijzige) happer moet alle in het doolhof liggende pillen opeten. Hierbij wordt hij dwars gezeten door vier spookjes, Pinky, Inky, Blinky en Clyde genaamd. Alhoewel deze heren in de handleiding niet met name genoemd worden, zijn deze wel degelijk bekend en hebben ze elk een eigen karakter. Pinky is de snelste van het stel, Blinky gaat onmiddellijk achter Pac Man aan, Inky is tamelijk onschuldig en slentert wat rond terwijl Clyde de meest agressieve van het stel is.



In de hoeken van het doolhof liggen krachtpillen, wanneer Pac Man een krachtpil opeet wordt hij even onoverwinnelijk. De spoken verschieten van kleur, kijken beteuterd en gaan op de loop voor Pac Man. Dit duurt echter maar even, al snel krijgen de heren hun moed terug en is het Pac Man's beurt om achterna gezeten te worden.
Op die plekken waar Pac Man reeds de pillen gegeten heeft, kan hij iets harder lopen; datzelfde geldt echter ook voor de spoken. Het doolhof bevat links en rechts twee 'nooduitgangen' waardoor Pac Man als een speer naar de andere zijde van het doolhof getransporteerd wordt.

Punten worden gescoord door de pillen op te eten, de spoken te doen ploffen wanneer ze op de vlucht zijn (door ze aan te raken) en de bonusvruchten op te eten die regelmatig in het doolhof verschijnen. Doet u een spook ontploffen dan haast hij zich terug naar het spokenhuis in het midden van het doolhof en komt even later nog sneller en gemener terug in het spel. Wanneer een doolhof leeg gegeten is, gaat u naar het volgende doolhof. De opbouw van de doolhoven is identiek, alleen zowel Pac Man als de spookjes gaan sneller bewegen.

Aan het begin van het spel kunt u kiezen of u het gehele doolhof in beeld wilt hebben of slechts een deel. In dat laatste geval kan het gebeuren dat u onverwachts tegenover een spook komt te staan.

TWEE SPELERS

In tegenstelling tot alle andere versies die we kennen, kan de Game Boy versie door twee spelers tegelijkertijd gespeeld worden dankzij de *Game Link* kabel. Iedere speler kan zelf de moeilijkheidsgraad bepalen voor hem/haar (handig wanneer beide spelers niet even goed zijn) en het aantal extra levens. Wanneer u nu een spook opblaast verschijnt hij in het spel van uw medespeler, waardoor deze het nog moeilijker krijgt.

Ook op de Game Boy blijkt weer hoe beperkt dit spel in feite is door de identieke doolhoven. In dat opzicht alleen al is *Ms. Pac Man* een vele malen beter spel.
De optie om te spelen met slechts een deel van het doolhof op het scherm maakt het toch weer spannend. Ook de twee speler optie is uniek en verrassend wanneer je het spel speelt. Toch kan ik *Pac Man* niet echt aanraden, er zijn voor de Game Boy betere doolhofspellen te koop.

Kijk er zelf eens naar!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Namco
Game Boy *f* 89,-/ BEF.1725
***Pac Man* is of wordt leverbaar voor zowat elke spelcomputer, computerversies zijn al geruime tijd niet meer leverbaar.**
De enige computerversie die we onlangs nog tegenkwamen was bij V&D, voor *f* 29,95/BEF. 579 zagen we daar een MS-DOS CGA versie op 5.25"(autoboot: opstarten vanuit drive A:).

GOLDEN AXE II

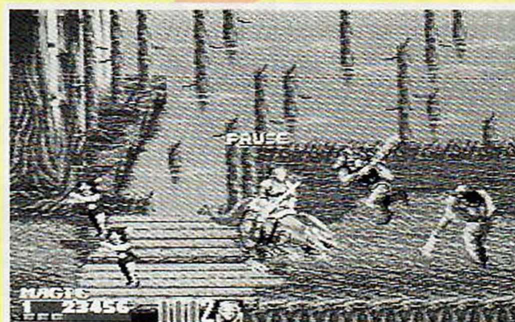
SEGA MEGA DRIVE

BAAN UZELF EEN WEG DOOR EEN VERRADERLIJK TERREIN. DE *GOLDEN AXE* MOÉT WEER OP DE VEILIGE PLAATS WORDEN OPGEBORGEN WAAR HIJ THUISHOORT.

RED DE WERELD!

Aan het einde van het vorige spel is men vergeten het karwei goed af te maken en de tirannieke heerser Dark Guld om het leven te brengen. Daar heeft men inmiddels spijt van, en hoe... Dark Guld is weer hersteld en hij is machtiger dan ooit. Bovendien weet hij zich gesteund door een bende discipelen die nog gemener zijn dan ze vroeger al waren.

Dark Guld keert terug met slechts één obsessie. **WRAAK!** Hij probeert die wraak te nemen door ervoor te zorgen dat de wereld wordt ondergedompeld in een immense chaos en terreur. Dit dreigt hem nog te gaan lukken ook aangezien hij inmiddels de *Golden Axe* (Gouden Bijl) heeft gestolen. Deze bijl staat symbool voor vrede en voorspoed, althans zolang hij in de goede handen verkeert. Nu Dark Guld hem heeft zal hij de magische krachten van het wapen zonder schroom aanwenden om zijn vuige plannen te verwezenlijken. Zijn handlangers richten al dood en verderf aan in de stad. Iemand moet ze stoppen voor het te laat is.



HELDHAFTIG DRIETAL

Er melden zich drie dappere zielen die het kwaad willen keren. Het zijn Ax-Battler, een onverschrokken barbaar, Tyris-Flare, een fanatieke Amazone en de rij wordt gesloten door Gilius Thunderhead, de dolgedraaide tuinkabouter die voor niets en niemand bang is. Dit drietal zal niet rusten voordat de bijl weer veilig is opgeborgen, al moeten ze hun poging met de dood bekopen.

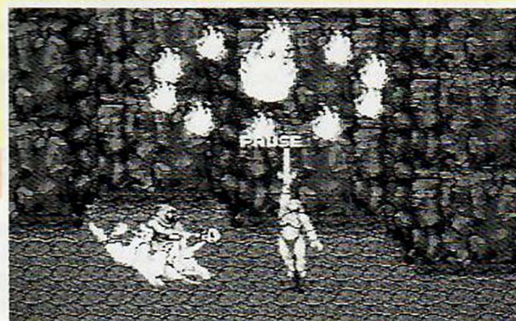
Golden Axe 2 is een puur hak-er-op-los spel waarbij de speler één van de drie helden bestuurt. U laat hem of haar van links naar rechts lopen terwijl de achtergrond achter de held langs schuift.

Natuurlijk gaat dit niet zonder slag of stoot. Al vrijwel onmiddellijk wordt u op de huid gezeten door de vazallen van Dark Guld. Deze tegenstanders zijn tamelijk taai, dus ze moeten meerdere malen worden getroffen voordat ze hun laatste adem uitblazen. Het spel kan op verschillende moeilijkheidsgraden gespeeld worden. Bovendien kan men ook - binnen bepaalde grenzen - instellen wat de kracht is van het door u bestuurde karakter. Als het u allemaal wat teveel dreigt te worden kunt u uw magische krachten aanroepen, maar dit kan niet onbeperkt.

Het spel bevat ook een soort oefen-modus. Hierin staat u in een kerker. U neemt het hierin steeds op tegen één of meerdere tegenstanders die qua moeilijkheidsgraad een steeds grotere uitdaging vormen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Spelcomputers: Sega Mega Drive: *ƒ* 129,00 / BEF 2095



***Golden Axe 2* doet mij ontzettend denken aan het spel *Sword of Sodan*, zij het dat ik dat spel persoonlijk indrukwekkender vond.**

Op zich is *Golden Axe 2* geen slecht spel. Alleen, mijn grote bezwaar is het feit dat er in wezen niets wordt toegevoegd aan het eerste *Golden Axe*. Heeft u dat eerste deel al in uw bezit dan kunt u *Golden Axe 2* met een gerust hart overslaan, kent u het spel nog helemaal niet dan raad ik u aan beide delen eerst te vergelijken voordat u er één van aanschaft. Beide kopen is in mijn ogen teveel van het goede.

Mart Wills

N.B. Het oorspronkelijke *Golden Axe 1* is momenteel weer leverbaar als budget titel.

De uitvoeringen voor MS-DOS, Amiga en Atari ST gaan voor *ƒ* 39,95 / 779 BEF over te toonbank. Voor de Commodore 64 versies (disk of cassette) moet respectievelijk *ƒ* 19,95 / BEF 389 en *ƒ* 16,95 / BEF 349 worden neergeteld.

OLYMPIC GOLD



RECORDPOGING

Op 24 juli 1992 vindt de openingsceremonie van de Olympische Spelen weer plaats, ditmaal in Barcelona. Het evenement duurt tot 9 augustus, maar wat U.S. Gold betreft is de winnaar van de belangrijkste gouden plak nu al bekend. U.S. Gold heeft namelijk de meest prestigieuze licentie aller tijden binnengehaald en het exclusieve recht verworven om *Olympic Gold* uit te geven voor de diverse typen Sega computers. Maar ook Sega zelf vestigt een nieuw record met dit spel. Voor het eerst zal een spel voor de Sega gelijktijdig voor het Master Systeem, de Mega Drive en de Game Gear worden uitgebracht en dat bovendien op hetzelfde moment in alle landen ter wereld, met uitzondering van Burundi waar de penetratiegraad van Sega nog niet zo hoog schijnt te zijn.

OP UW PLAATSEN....

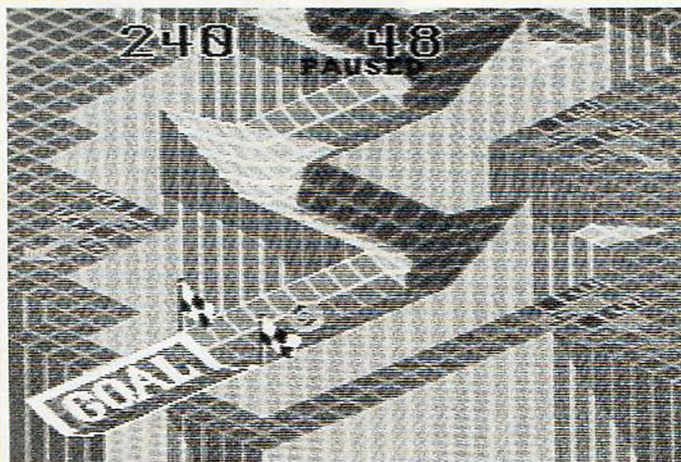
Olympic Gold is voor alle versies identiek wat betreft de te spelen evenementen en het aantal deelnemers. Het spel bevat zeven onderdelen en kan door vier spelers worden gespeeld. Men kan de verschillende onderdelen afzonderlijk oefenen, aan de Olympische Spelen meedoen of uit de onderdelen een soort 'Mini-Olympics' samenstellen. In beide laatste gevallen kan men kiezen uit computertegenstanders van drie niveaus.

De evenementen waarin u zich kunt uitleven zijn:
100 meter sprint, kogelslingeren, boogschieten, 110 meter horden, polsstok hoogspringen, duiken en zwemmen.

In de meeste gevallen is de besturing van het spel uiterst simpel: afwisselend twee vuurknoppen indrukken om snelheid te maken. Duidelijk afwijkend is de besturing bij het boogschieten, duiken en polsstok hoogspringen. Bij het boogschieten drukt u op de vuurknop, spant de



MARBLE MADNESS



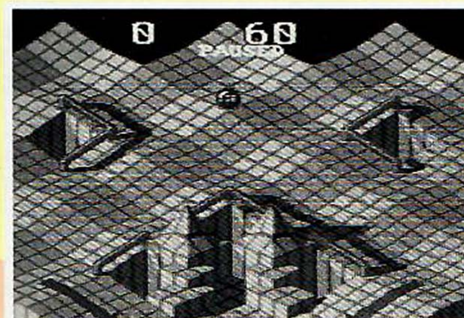


PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts (Sega Mega Drive) Milton Bradley (Nintendo NES)

Spelcomputers:
Nintendo NES :
ƒ 119,00 / BEF 2379
Sega Mega Drive:
ƒ 155,00 / BEF 2695

N.B. Inmiddels zijn ook versies aangekondigd voor het Sega Master Systeem (door Virgin) en voor de Sega Game Gear (door Domark). De prijzen waren nog niet bekend.



OOIT STOND DIT SPEL AAN DE WIEG VAN HET VERKOOP-SUCCES VAN DE AMIGA. DE SPELLEN MINNENDE BEVOLKING GING COMPLEET UIT Z'N DAK VAN DE GRAFISCHE KWALITEITEN VAN *MARBLE MADNESS*. ER IS IN DIE RELATIEF KORTE TIJD HEEL WAT VERANDERD.

LABYRINT

In het spel *Marble Madness* moet de speler een bal door een zestal ingewikkelde doolhoven naar de uitgang leiden. Elk doolhof is meerdere beeldschermen groot en wordt getoond in 3D isometrisch perspectief. Door de afmeting van het doolhof is de uitgang niet direct zichtbaar, dus die zult u moeten opzoeken. Het feit dat hierbij de tijd onverbiddelijk voortschrijdt legt een extra belasting op de speler.

In de doolhoven zult u diversen vervelende zaken tegenkomen die uw leven nog moeilijker maken. Het meest voorkomende gevaar wordt gevormd door de blauwe-dansende-knikker-vretertjes. Ook kan men een grote zwarte bal tegenkomen die zal proberen uw kogel in de afgrond te laten storten.

Of wat dacht u van hamers, stofzuigers en vliegende terrordactyls? Hier en daar vindt u gelukkig ook wat hulpmiddelen in de vorm van pijpleidingen waardoor u een stuk kunt afsteken.

Marble Madness is nooit een spel geweest dat imponeerde door een enorm aantal velden. Ook in deze versie voor de Sega Mega Drive zijn er slechts 6 velden beschikbaar. Deze kunnen weliswaar op drie verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld, maar feit blijft dat het spel redelijk snel uitgespeeld is. Maar, dat neemt niet weg dat ik het spel tijdens een verloren uurtje nog steeds regelmatig uit de kast trek.
Ik snap alleen niet waarom het zo verschrikkelijk duur moet zijn. Tegen deze prijs ben ik bang dat *Marble Madness* uitsluitend bij de echte freak terechtkomt die zo nu en dan een aanval van nostalgie wil bestrijden. (Iemand als ik dus eigenlijk.)

Het is absoluut geen slecht spel, maar kijk er eerst zelf eens naar om te zien of het u dit bedrag waard is.

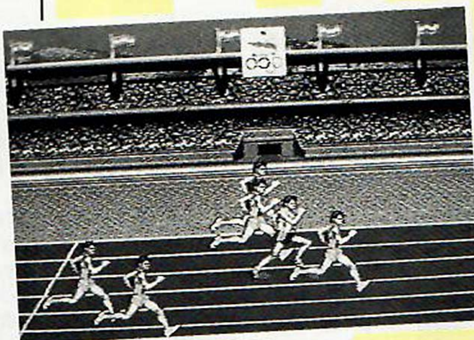
Karin de Graaff

Het verschijnsel sportspellen op computers is natuurlijk niet nieuw, maar voorzover ik weet is er nog niet eerder een dergelijk spel met meerdere Olympische takken van sport voor Sega computers verschenen. (*California* Games reken ik uiteraard niet mee want dat zijn geen Olympische sporten.)

Door de verschillende disciplines die het spel biedt, appelleert het in mijn ogen aan twee soorten spelers. Takken van sport als hardlopen, hordenspringen en zwemmen vereisen vingervlugheid van de speler, aangezien een snelle tijd hier afhankelijk is van het tempo waarin de vuurknoppen worden ingedrukt. Om de roos te raken bij boogschieten is daarentegen een vaste hand nodig, maar dat wil nog niet zeggen dat men ruim de tijd heeft om uit te blazen. Op de eerste plaats moeten alle zes pijlen binnen 60 seconden zijn afgeschoten. Op de tweede plaats wordt het richten, naarmate men hier langer over doet, steeds moeilijker doordat de armen van de boogschutter vermoeid raken en steeds heviger gaan trillen.
Het duiken en polsstok hoogspringen zijn evenementen waarbij een goede timing het belangrijkst is. Bij het polsstok hoogspringen moet de stok op het juiste moment in de grond worden geplant en moet de afzet op het goede moment worden ingezet. Bij het duiken is het van het grootste belang om de sprong en de bewegingen in de lucht zo te timen dat de duiker kaarsrecht in het water terechtkomt.

Olympic Gold is gewoon een goed spel dat - en dat is iets wat al dit soort spellen gemeen hebben - het leukste is wanneer meerdere spelers het tegen elkaar opnemen.

Mart Wills



kattedarm en richt op de roos. Houdt wel rekening met de wind.
Iets ingewikkelder zijn het polsstok hoogspringen en het duiken. Om het spel ook voor de wat jongere spelers geschikt te maken heeft U.S. Gold een originele manier van uitleg bedacht. Bij het trainen kan men namelijk kiezen voor een demonstratie.

Tijdens deze demonstratie verschijnen aanduidingen in beeld die aangeven op welk moment de speler geacht wordt een bepaalde handeling uit te voeren. Bij het duiken is het zelfs mogelijk om de duik in slow-motion te bekijken. Gezien het grote aantal mogelijke sprongen (voorwaarts, achterwaarts, met of zonder salto's en schroeven) een zeer nuttige optie.

PRODUKTINFO

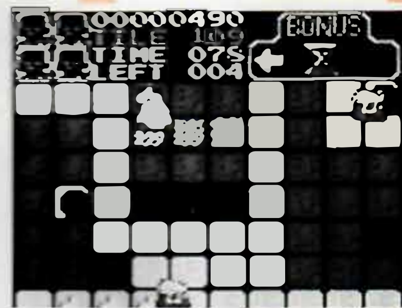
Fabrikant: U.S Gold
Spelcomputers
Sega
Master Systeem: ƒ 139,00 / BEF 2395
Mega Drive: ƒ 169,00 / BEF 2695
Game Gear: ƒ 115,00 / BEF 1995

SEGA
MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

SLIDER





Pluizebol

Slider woont in het land Rozen, dat door binnenvallende Scumlords helemaal vernield is. Het hele land heeft een grauwsluier gekregen, de toekomst ziet er somber uit. De meest bizarre monsters dwalen rond en Slider moet in 99 velden proberen de orde te herstellen en het landschap te reinigen.

TEGELS

Alhoewel ieder veld anders is, hebben ze één ding gemeen: blauwe, verontreinigde tegels. Deze maakt *Slider* schoon (en roze) door er overheen te lopen, een pluizebol met reinigende werking, derhalve. Ieder veld moet binnen een bepaalde tijd schoon gemaakt worden!
De velden bevatten de meest vreemde verrassingen. Tegels exploderen wanneer *Slider* passeert zodat hij, wanneer u niet snel genoeg bent, in de ruimte blijft hangen en een leven kwijt raakt. Dan zijn er nog ijstegels (waar *Slider* heerlijk op uit kan glijden, recht tegen een spook op!), éénrichtingsverkeer-tegels en teleportatie-tegels (die u naar een ander deel van het veld brengen). Sommige van de groene en gele muren veranderen in tegels wanneer u ze blast met de laser.
Slider's taak wordt bemoeilijkt door talloze tegenstanders waaronder spoken (langzaam), Slipster (beweegt snel en zonder patroon), Bopper (niet te vernietigen) en Schilder (kleurt tegels weer blauw).

Gelukkig kan *Slider* zich verdedigen met zijn standaard geweer. Daarnaast kan hij een allesvernietigende laser, diverse soorten geweren plus onkwetsbaarheid als bonus oprapen. Deze verschijnen maar kort ergens in het veld, in een venster bovenin verschijnt een waarschuwing dat er een bonusvoorwerp of waarop ligt, een pijl geeft aan waar u heen moet. Er zijn diverse bonusvoorwerpen die extra punten geven, ook is er een EXIT-deur waardoor u onmiddellijk het veld verlaat en alle tegels meteen omgekleurd worden! Andere bonusvoorwerpen zijn het vriesgeweer waarmee vijanden bevroren worden en vervolgens aan diggelen geslagen, klokken die u extra tijd geven, turbo snelheid - een gevaarlijke, u knalt zo ergens tegenop - en ijsschoenen om over de spekgladde ijstegels (jazeker, zijn er ook!) te lopen. Overigens is niet ieder bonusvoorwerp een zegen, soms kan een fraai verpakt cadeau een zeer catastrofale uitwerking hebben.

Wanneer u een veld beëindigd hebt, krijgt u een 'password' zodat u devolgende keer weer niet helemaal van voren af aan hoeft te beginnen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Game Gear ƒ99,- / BEF. 1795
***Slider* is onder de naam Skweek en *Super* Skweek ook verkrijgbaar voor Amiga, Atari ST, C64 en MS-DOS.**

Slider is de Game Gear versie van mijn geliefde spel Skweek. De mogelijkheden zijn iets minder, zeker het aantal velden is beperkter. Toch blijft *Slider* razend leuk en in de latere levels is het ingewikkeld en moeilijk; ik heb dus weer met plezier de held bijgestaan in zijn streven.

Geheime velden zoals in de MS-DOS versie heb ik (nog?) niet kunnen ontdekken en het is jammer dat een twee speler optie ontbreekt.

Mart Wills

CHASE HQ

SEGA GAME GEAR

In Taito's *Chase H.Q.* wordt u lid van de exclusieve Chase afdeling van de New Yorkse politie. U moet in uw supersnelle Chase 928S4 ontsnappende misdadigers achtervolgen, inhalen, van de weg afdrukken en dan arresteren.

RADIO

Iedere missie begint in de garage. Hier kunt u, wanneer u daar tenminste het geld voor hebt, extra's kopen zoals turbo's, meer olie (verhoogde topsnelheid), betere banden en zelfs bepantsering voor uw wagen. Dit geld moet u verdienen tijdens de missies.



U krijgt op uw boordradio een bericht van Nancy op het hoofdkwartier (H.Q.). Zij vertelt wie u moet arresteren en in wat voor auto de misdadigers rondrijden. Vervolgens krijgt u een route overzicht, dit moet u goed bestuderen om onderweg verrassingen te vermijden.

Na het indrukken van de START knop staat u met uw wagen op de snelweg. Met knop 1 drukt u het gaspedaal tot op de grond in. Knop 2 schakelt de turbo's in, hier heeft u er slechts drie van.
Op uw instrumentenpaneel onderin kunt u een hoeveelheid gegevens aflezen, zoals snelheid in miles per uur, hoever u achter de misdadigers rijdt, hoeveel schade de achtervolgde wagen opgelopen heeft (u moet deze immers van de weg af rammen!), in welke versnelling u rijdt, hoeveel levens en turbo's u nog heeft, maar ook hoeveel seconden u nog kunt rijden. U moet namelijk de misdadigers binnen een bepaalde tijd inrekenen.

Onderweg scoort u punten door obstakels te vermijden en wagens van burgers in te halen. Ook kunt u punten scoren met het rammen van de achtervolgde wagen. Heeft u nog tijd over na het arresteren van de criminelen dan wordt deze in bonuspunten uitgekeerd. En punten betekenen keihard weer geld waarvan u bij de volgende opdracht in de garage extra's kunt kopen.



PRODUKTINFO

Fabrakant: Taito
Sega Game Gear ƒ 119,50 / BEF. 2299
***Chase H.Q* is voor zowat elke (spel)computer leverbaar.**

Tot op heden heb ik geen enkele *Chase H.Q.* op wat voor computer dan ook leuk gevonden. Grootste probleem bij alle versies is dat het gewoonweg te makkelijk is. Gas geven en een beetje sturen en je bent er!
Deze Game Gear versie heeft daar ook een beetje last van, maar gelukkig heel weinig. Het shoppen voor onderdelen is een extra die ik nog niet eerder bij dit spel gezien heb, een leuke toevoeging.

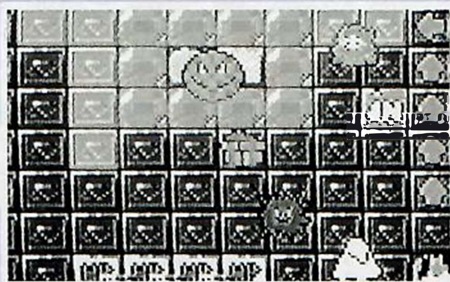
***Chase H.Q.* zal menigeen aanspreken, het rijdt lekker, de actie is goed en spannend, zeker op de hogere niveaus. Het mag dan wel niet het beste race spel aller tijden zijn, maar zal vele uren plezier bieden.**
Kijk er eens naar!

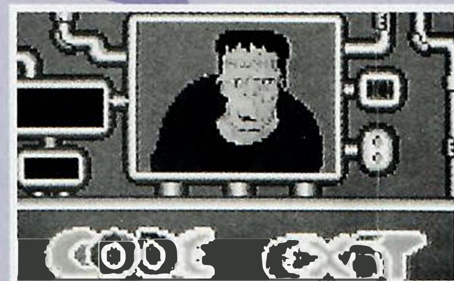
Frans van Lunteren

SUPERSKWEEK

***SKWEEK* IS EEN SYMPATHIEK KERELTJE MET EEN WAT VAGE STAMBOOM. BOZE TONGEN BEWEREN DAT HET EEN ACHTERNEEFJE IS VAN *PAC MAN* MAAR DIT WORDT TEN STELLIGSTE ONTKEND.**

U als speler heeft het lot van *Skweek* in handen. U bestuurt hem door een wereld die uit vijf eilanden bestaat. Elk eiland telt vijftig niveaus, waardoor de complete wereld dus 250 verschillende velden bevat. De taak van *Skweek* is derhalve geen eenvoudige.
Alle niveaus worden bevolkt door verschillende soorten monsters die met elkaar gemeen hebben dat ze





dodelijk zijn voor de arme *Skweek* De meeste tegenstanders kan *Skweek* zonder al te veel moeite doden, maar sommige monsters zijn onkwetsbaar of schieten zelfs terug. Terwijl onze *Skweek* Rambo'tje speelt mag hij zijn hoofdtaak niet uit het oog verliezen. Hij is namelijk ingehuurd om in elk niveau tegels rose te schilderen en een aantal ontvoerde *'Skeezettes'* bevrijden.

Het schilderen van de tegels is simpel, gewoon er overheen wandelen is voldoende. Sommige tegels kunt u niet van kleur laten veranderen. Dit zijn bijvoorbeeld ijs-tegels waarop u alleen met speciale schoenen kunt lopen. Heeft u die schoenen niet dan glijdt u stuurloos over het ijs. Meestal richting afgrond of monster. Maar dat spreekt vanzelf.

Superskweek is het vervolg op het spel *Skweek*. Het kent ten opzichte van zijn voorganger de nodige verbeteringen. Zo bevatten de meeste velden hier en daar gedeelten die hoger liggen en is er een winkel waar u betere wapens en dergelijke kunt kopen. De winkels hebben bovendien codes in voorraad die u in staat stellen het spel bij een volgende poging op het laatst gespeelde niveau te beginnen. Maar, treuzel niet te lang in de winkel want de klok tikt gewoon door.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Spelcomputers:
Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1799
(1 of 2 spelers)

Superskweek is weer typisch zo'n spel dat u leuk vindt of haat. Ik hou persoonlijk wel van dit soort spellen. Er valt heel wat te doen en te laten en men zal regelmatig voor verrassingen komen te staan. Regelmatig verschijnen allerlei "extra's" in beeld die men kan oprapen. Hun effect kan zeer variabel zijn. De ene "extra" geeft bijvoorbeeld vuurkracht in acht richtingen, maar als men niet oppast kan men ook die "extra" oprapen die ervoor zorgt dat alle blauwe tegels rose worden en omgekeerd. Aan het begin van het level wel handig natuurlijk, maar als er nog maar een paar tegeltjes rose te schilderen zijn, kan ik me voorstellen dat die grap wat minder wordt gewaardeerd.
Ook de twee-speler optie is leuk. Men kan namelijk kiezen tussen twee mogelijkheden, samenwerken of elkaar het leven zuur maken.

Prima spel dus wat mij betreft, maar ik kan me voorstellen dat sommigen het wat te moeilijk vinden. Wanneer u (nog) niet zo'n doorgewinterde speler bent, raad ik u aan het eerst eens te proberen voor het te kopen.

***Karin* de Graaf**

TOURNAMENT CYBERBALL

HET IS 2072 EN DE WERELD IS IN VELE OPZICHTEN VERANDERD. MAAR ÉÉN DING IS HETZELFDE GEBLEVEN. DE MENSEN ZIJN NOG STEEDS GEK OP SPORT.

TIJDGEEST

De sport zelf is wel wat veranderd en aangepast aan de tijdgeest. *Cyberball* is weliswaar een variant op het populaire *American Football* maar de sportlui zijn vervangen door robots omdat die wat minder blessuregevoelig zijn dan hun menselijke equivalent uit het verleden.

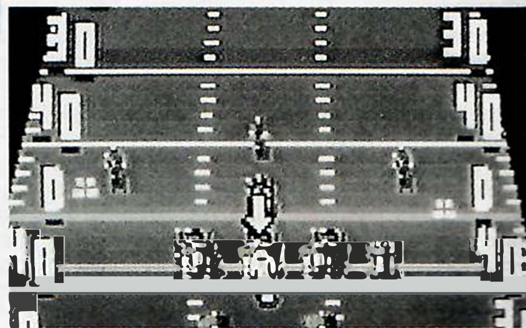


De speler kan één van de vier coaches als tegenstander kiezen waarmee de moeilijkheidsgraad van het spel bepaald wordt. Nu nog een team selecteren en de wedstrijd kan beginnen.

Als u wel eens naar American Football heeft gekeken zal het spelverloop u zeer bekend voorkomen. Nadat de bal in het spel is gebracht verschijnt een tactisch scherm waarin u uit een aantal *'plays'* kunt kiezen, zowel defensief als offensief.
Het is uiteindelijk de bedoeling om de bal over de achterlijn van de tegenstander te krijgen. In tegenstelling tot het ouderwetse football is men niet gebonden aan een beperkt aantal pogingen.

Wel is het zo dat de *Cyberball* met het wegtikken van de seconden steeds heter wordt totdat hij uiteindelijk explodeert. Dit kan worden voorkomen door hem tijdig over de 'detoneer-lijn' te spelen.

Naarmate u meer punten scoort in het spel komt u als extra bonus beter in het geld te zitten.



Deze zuurverdiende muntjes kunnen worden gebruikt om duurdere en dus(?) betere robots aan te schaffen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Spelcomputers
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1799

(1 tot en met 4 spelers)

American Football op de Lynx leek me wel wat, ook al werd het door robots gespeeld. Helaas moet ik concluderen dat het spel niet dat is geworden wat het had kunnen zijn. De besturing van de spelers over het veld gaat verre van soepel, wat voornamelijk komt doordat alles nogal traag beweegt. Misschien dat het in de smaak valt bij liefhebbers van deze sport die het met alle geweld ook op hun Lynx willen spelen, maar mij kan het absoluut niet boeien.

Henk Menning

NINTENDO SUPER NES

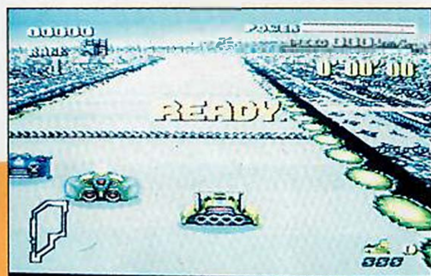
IN DE VERRE TOEKOMST IS HÉT GROTE VOLKSVERMAAK DE *F-ZERO* RACES WELKE GEHOUDEN WORDEN MET SUPERSONISCHE HOVERCRAFTS WELKE ONGEVEER 30 CENTIMETER BOVEN HET WEGDEK ZWEVEN.

F-ZERO

U kunt kiezen uit vier supersnelle bolides; elk toestel heeft specifieke eigenschappen, zo acceleert de Golden Fox supersnel door zijn lichte constructie, maar kan daardoor minder goed tegen botsingen.

De besturing van hovercrafts is ietwat afwijkend. Zo kunt u het zwaartepunt naar links of rechts verleggen, waardoor u een bocht extra scherp kunt nemen. Bovendien kunt u de neus omhoog trekken om bij gebruik van een springplank een extra lange sprong te maken. De Super Turbo, welke gedurende korte tijd uw snelheid behoorlijk opvoert, kan slechts beperkt gebruikt worden.

De racebanen worden door anti-zwaartekracht stralen op zo'n honderd meter boven het landschap op hun plaats gehouden. Langs de rand zijn krachtvelden die voorkomen dat u van de baan af rijdt. Uiteraard verliest u behoorlijk snelheid (en energie) wanneer u tegen deze futuristische vangrails oprijdt.



De circuits zijn uiterst gevarieerd, een baan als Death Wind (Knight) lijkt een eenvoudige rechthoek, maar eenmaal op de baan blijkt deze bijzonder smal en bovendien geteisterd door dwars over de baan waaiende rukwinden. Andere banen bevatten obstakels als ongeasfalteerde delen waar uw snelheid snel terugloopt, magneten die u omlaag en tegen het baanoppervlak aan trekken (= snelheidsverlies) en zelfs landmijnen waardoor u de controle over uw toestel kunt verliezen.
Daarnaast treft u ook hulpjes aan, zoals de springplanken, waardoor u over ongeasfalteerde stukken kunt vliegen of de sprintzones die de snelheid van uw toestel voor korte tijd verdubbelen.

Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad (Knight, Queen, King) verandert een circuit. Zo biedt Mute City op het laagste (Knight) niveau op klaarlichte dag weinig of geen problemen, op Queen niveau zit er opeens een rotonde in de baan, terwijl King (het moeilijkste) niveau, waar de wedstrijd in de vallende avondschemering gereden wordt, u lastig valt met landmijnen en irritante wegversmallingen.

De graphics zijn op het eerste gezicht niet echt indrukwekkend, u moet wel bedenken dat dit een van de eerste Super Nintendo spelen was. Het spel is echter dermate furieus dat u echt geen tijd krijgt om naar de graphics te kijken!
De geluiden en muziek zijn echte CD kwaliteit, de hele redactie viel collectief uit zijn stoel toen ik *F-Zero* via de ghettoblaster speelde. *F-Zero* is perfect afgewerkt, zelfs aan kleine details zoals een SSWOESJ geluid wanneer je inhaalt, is gedacht. Voeg daar nog eens aan toe dat iedere baan weer compleet nieuwe verrassingen biedt, zeker op de Queen en King niveau's en we hebben het weer over heel wat uurtjes achter het scherm doorbrengen!

Hoort in iedere collectie thuis!

Harry d'Emme



PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Super Nintendo
ƒ 149,00 / BEF. 2999

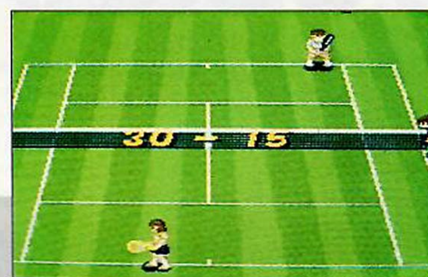
Super TENNIS



Twintig ervaren spelers (dames & heren) staan tot uw beschikking om het in zowel enkel- als dubbelspelen tegen elkaar op te nemen. U kunt tegen de computer of een menselijke tegenstander spelen. In de dubbelspelen kunt u samen met een menselijke medespeler tegen twee computer tegenstanders spelen, samen met een computermedespeler tegen twee computerspelers spelen of met een computermedespeler tegen een menselijke tegenstander met een computermedespeler spelen.
Natuurlijk kunt u bepalen uit hoeveel 'sets' de 'match' bestaat: één, drie of vijf! Ook bepaalt u de ondergrond waarop gespeeld wordt: beton, gras of gravel. Op ieder veld reageert de bal anders.

Mocht u uitgekeken zijn op een vriendschappelijk partijtje dan kunt u altijd nog de professionele wereld in, het **circuit**. Wanneer u een vrouwelijke speelster kiest aan het begin van het spel doet u mee aan de damescompetitie, anders aan de herencompetitie. De damescompetitie is iets makkelijker dus kunt u beter daar maar mee beginnen.

Super Tennis bevat alle mogelijkheden die u op de echte 'court' ook hebt. Afgezien van keiharde serves met eventueel nog wat effect, kunt u lobs, topspin, slices, volleys en loeiharde smashes laag over het net geven.
Zowat alle knoppen op de controller gebruikt u om de meest gevaarlijke slagen op uw tegenstander los te laten.



Met behulp van passwords kunt u in *Super Tennis* tijdens het toernooi stoppen om op een later moment weer verder te gaan.

Je moet van dit soort spellen houden, want anders gaat u zich al snel vervelen.
Grafisch en qua geluid valt er weinig opzienbarends te beleven, alhoewel de 'POK' van de bal en de stem van de umpire zijn uitstekend.

***Super Tennis* speelt lekker en snel, de bewegingen zijn goed; het deelnemen aan de kampioenschappen is een goede optie. Ook blijkt daar hoe over dit spel nagedacht is. U kunt namelijk bepaalde toernooien overslaan om op krachten te komen. Doet men dit niet dan wordt de tennisheld al snel vermoeid en kan niet meer meekomen in de bikkelharde strijd om de topplaats.**
***Super Tennis* is een van de betere tennisspellen die ik tot op heden gezien heb.**

Harry d'Emme

NINTENDO SUPER NES

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo/ Tokyo Shosekl
Super Nintendo
ƒ 149,00 / BEF. 2889

PACIFIC ISLANDS (Team Yankee 2)

HET IS 1995 WANNEER EEN GROEP GEDESERTEERDE COMMUNISTISCHE MILITAIREN UIT DE (INMIDDELS VOORMALIGE) SOVIET UNIE EEN AANTAL EILANDEN, DE YAMA YAMA ATOL, IN DE STILLE OCEAAN HEEFT VEROVERD. ZE WERDEN HIERBIJ GESTEUND DOOR NOORD KOREA.



MS-DOS

HELPENDE HAND

Captain Sean Brannon keert op het moment dat de eerste berichten over de invasie tot de Verenigde Staten doordringen net per schip terug met zijn tankbattaljon. Het bataljon heeft namelijk dienst gedaan in het gebied rond de Perzische Golf. De legerleiding besluit de vloot opdracht te geven om koers te zetten naar de Yama Yama eilanden en de voertuigen daar te ontschepen. Als landingsplaats wordt de noordkust



MS-DOS

van het noordelijkste eiland, Aloha, gekozen. Van daaruit moet de hele eilandengroep stukje bij beetje worden ontzet.
De eilanden zijn in een aantal vakken verdeeld en na het spelen van een scenario kan de speler een aanliggend vak selecteren. Hierdoor kan de speler zelf het verloop van de strijd in lichte mate beïnvloeden door de volgorde van de opdrachten te kiezen.

OVEREENKOMSTEN MET TEAM YANKEE

Op het eerste gezicht is *Pacific Islands* identiek aan zijn voorganger *Team Yankee* (zie voor een recensie hiervan Hoog Spel 2, pagina 6).
U bestuurt als speler namelijk ook nu weer gelijktijdig vier eenheden die elk uit vier voertuigen bestaan. Het beeldscherm kan nog steeds in vieren worden gedeeld waardoor voor elk peleton afzonderlijk informatie kan worden getoond. Men kan kiezen voor een 3D uitzicht vanuit een voertuig, een landkaart of een statusrapport waarin de opgelopen schade en de hoeveelheid beschikbare munitie wordt afgebeeld. Deze informatie kan ook voor één bepaalde eenheid beeldvullend worden weergegeven. De besturing van de voertuigen in *PI* is ook nagenoeg identiek aan die in *TY*. Tot zover dus geen veranderingen in het spelconcept.

VERSCHILLEN MET TEAM YANKEE

Een kleine, maar zeer handige, aanpassing in de manier waarop de voertuigen worden bestuurd is de mogelijkheid om in *PI* vanuit het 3D zicht op het slagveld de voertuigen tot stilstand te brengen zonder eerst naar de kaart over te hoeven schakelen, zoals bij *TY* nog nodig was. Ook kan men nu ook binnen de vier kleine schermpjes in het 3D uitzicht inzoomen.

In tegenstelling tot *TY* speelt men in *PI* niet dezelfde scenario's een aantal malen op een steeds hogere moeilijkheidsgraad, maar men speelt steeds een ander scenario naarmate men meer delen van de archipel heeft bevrijd, in totaal zo'n 25 stuks.

In *PI* is een element geïntroduceerd waardoor het spel in belangrijke mate afwijkt van *TY*. De speler heeft namelijk een budget tot zijn beschikking. Dit budget moet worden gebruikt om voertuigen en munitie aan te schaffen en om na afloop van een scenario reparaties te laten uitvoeren. Weliswaar begint men met een bedrag van $ 55 miljoen, maar als u weet dat een beetje tank 2 1/2 miljoen dollar kost en een TOW-raketje van $ 100.000 niet alleen een gat in een tank slaat maar ook in uw budget, dan zult u zich



realiseren dat het geld snel opraakt. Naarmate u meer successen in de strijd boekt en meer vijandelijke eenheden opblaast, zal het Ministerie van Defensie meer geld beschikbaar stellen. Maar wanneer u tijdens het gevecht nodeloos schade aanricht aan bijvoorbeeld een kerk of een ziekenhuis, dan zult u dat snel merken aan de financiën.

Een minder spectaculair verschil tussen *TY* en *PI* is de grotere variëteit aan doelwitten. Naast vijandelijke voertuigen krijgt u nu ook te maken met radarposten, schotelantennes, brandstof- en munitie depots, fabrieken et cetera.

Iedereen die *Team Yankee* wel eens heeft gespeeld zal snel vertrouwd zijn met de opvolger *Pacific Islands*. Spelinhoudelijk is er het een en ander veranderd. Om te beginnen is het spel ook in de eerste scenario's duidelijk een stuk moeilijker geworden, waardoor meer tactisch inzicht vereist is om de vijandelijke troepen in het stof te laten bijten. Het toevoegen van meer verschillende doelwitten maakt *PI* een stuk aardiger dan *TY*. Het is zelfs mogelijk om de toppen van de palmbomen af te schieten! Niet dat we dit aanraden, aangezien munitie duur is en deze zelf betaald moet worden.

Het idee om een financieel aspect in het spel te introduceren voegt het nodige toe aan het spel. Het klakkeloos afvuren van munitie op van alles en nog wat wordt namelijk bestraft. Niet alleen kost dit handenvol geld, maar ook mag men rekenen op financiële sancties wanneer men onschuldige slachtoffers maakt door woningen en ziekenhuizen op te blazen.

Voor iedereen die *Team Yankee* met plezier heeft gespeeld is *Pacific Islands* een spel dat ik durf aan te bevelen.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Empire
Microcomputers:
Amiga (512k): ƒ 99,- / BEF 1919
Atari ST (512k): ƒ 99,- / BEF 1919
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib
Min. config.: 550K, 286, 10Mhz, muis aanbevolen
Beveiliging: Handleiding

LURE OF THE TEMPTRESS

"Het Fantasy-RPG wordt eindelijk volwassen met de komst van *Lure of the Temptress*, een avontuur waarin het oplossen van puzzels, vechten, in kaart brengen van de wereld, het gebruik van magie en de interactie tussen karakters en hun omgeving



realistisch aanvoelen." Althans, zo luidt de vertaling van een persbericht van Virgin. In het verhaal staat een arme boer, Diermot, centraal. Hij is gevangen genomen door een leger afzichtelijke monsters, de Skrols geheten. De held-tegen-wil-en-dank raakt betrokken bij een serie avonturen die hun grande finale beleven wanneer Diermot oog in oog staat met de kwaadaardige *'Temptress'* (verleidster).

MS-DOS

Het programma is geschreven rond een nieuw spelsysteem dat men *'Virtual Theatre System'* heeft gedoopt. Dit spelsysteem schijnt zo krachtig te zijn dat de speler nergens onnodig wordt lastig gevallen met details die hem of haar van de werkelijke verhaallijn zouden kunnen afleiden. De karakters die *Lure of the Temptress* bevolken leiden hun eigen leventje waardoor men op veel verschillende manieren kan communiceren om de puzzels op te lossen.

Virgin: Amiga, Atari ST, MS-DOS

AL MICHAELS ANNOUNCES
HARDBALL 3



In 1989 werd het spel *Hardball 2* uitgeroepen tot het beste honkbalspel dat ooit was gemaakt. We zijn inmiddels een paar jaar verder en nu blijkt dat zelfs *Hardball 2* nog op een aantal punten kon worden verbeterd.

MS-DOS

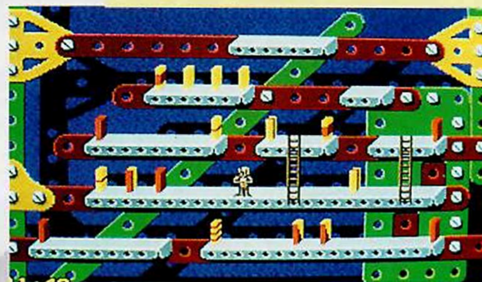
Het meest spectaculaire verschil van *Hardball 3* ten opzichte van zijn voorgangers is het feit dat het hele spel wordt begeleid door de gedigitaliseerde stem van de in Amerika zeer populaire sportcommentator Al Michaels, waardoor het net lijkt of men naar een sportprogramma op de televisie kijkt. (Voor dit commentaar is overigens wel een machine nodig met minimaal 2Mb intern geheugen.)

Hardball 3 kan worden gespeeld door 1 of 2 spelers die kunnen deelnemen aan een compleet seizoen in de major league, demonstratiewedstrijden of play-offs. Tijdens het seizoen worden van de teamleden zo'n 25 statistische gegevens bijgehouden.
Het spel biedt verder de mogelijkheid om spectaculaire momenten keer op keer te herhalen en op te slaan, zodat men als het ware een eigen tv verslag van de wedstrijd kan samenstellen.

Accolade: MS-DOS

PUSHOVER

De hoofdpersoon van dit nieuwe puzzelspel van Ocean heet Colin Curly. In het spel heeft hij zin *Quavers* in een mierenhoop laten vallen. Om de *Quavers* weer boven water te krijgen roept Colin de hulp in van een grote sterke mier die bereid is de strijd tegen zijn eigen soortgenoten aan te binden.
Voordat we verder gaan, lijkt het ons nuttig even uit te leggen dat *Quavers* kaas-zoutjes zijn die in Nederland onbekend zijn en dat Colin Curly de mascotte van dit zoutje is.



In het spel moet men rijen dominostenen dusdanig (ver)plaatsen dat door de eerste omver te duwen de hele keten omtuimelt. Als dat alles was, zou het spel natuurlijk niet al te interessant zijn. Vandaar dat elk van de ruim 100 verschillende velden verschillende soorten dominostenen bevat. Zo zijn er uiteraard stenen die gewoon omvallen, maar ook stenen die onwrikbaar blijven staan en de ertegen vallende steen van richting laten veranderen. Ook zijn er stenen die exploderen, omhoog zweven of door blijven rollen totdat ze iets raken.
Wij hebben een vroege versie van het spel mogen spelen en dat zag er veelbelovend uit. We houden u op de hoogte of het spel wanneer het af is inderdaad de moeite waard is.

Ocean: Amiga, Atari ST, MS-DOS

CRAZY CARS 3

In het derde deel van *Crazy Cars* bestuurt u een Lamborghini Diablo over de openbare weg. De (uiterst illegale) wedstrijd wordt gehouden over zestig trajecten die op de Amerikaanse snelwegen zijn uitgezet. U begint in de laagste divisie en moet de kop positie van de eerste divisie bereiken om tot winnaar te worden uitgeroepen.
Om hierin te slagen heeft u niet voldoende aan een goede stuurmanskunst. U zult ook handig met geld moeten omspringen. Om mee te kunnen doen aan de volgende etappe van de race moet u namelijk steeds hogere inschrijfgelden betalen. Het geld kan bovendien worden gebruikt om reparaties te laten uitvoeren en om betere onderdelen voor uw wagen aan te schaffen, zoals sneeuwbanden, een turbo-boost of een radardetector. De detector waarschuwt u voor de aanwezigheid van snelheidscontroles en de daarbij behorende politiewagens. U kunt aan geld komen door op de winnaar van elke etappe een weddenschap af te sluiten.



Men beweert bij Titus dat de twintig andere deelnemers aan de race zich zeer intelligent gedragen en het derhalve een titanenstrijd zal worden om als overwinnaar uit de bus te komen. Wellicht een alternatief voor de mensen die het betreuren dat de aangekondigde *Cannonball Run 1992* op de ringweg rond Amsterdam toch niet door schijnt te gaan.
We houden u op de hoogte.

Titus: Amiga, Atari ST, MS-DOS

ASHES OF EMPIRE



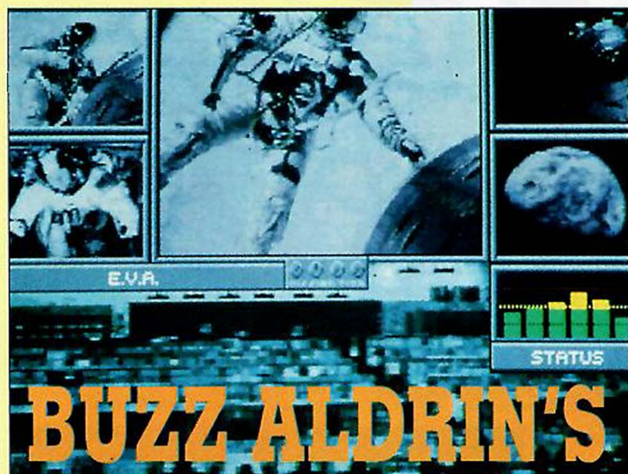
Mike Singleton is een programmeur die zijn sporen ruimschoots heeft verdiend. Hij heeft dan ook al een lange carrière achter de rug. Een van zijn eerste spellen was het verbluffend fraaie actiespel *Shadowfax* voor Commodore's VIC-20. Later legde hij zich meer toe op strategisch georienteerde spellen als *Lords of Midnight*, *Doomdark's Revenge* en, meer recent, *Midwinter* en *Midwinter 2*.

Binnenkort brengt het nieuwe softwarehuis Mirage zijn nieuwste spel, *Ashes of Empire* op de markt. In dit spel vormen economisch verval, verouderde produktieprocessen, onderdrukking van mensenrechten, discriminatie van minderheden en politieke onzekerheid de belangrijkste ingrediënten.
Het spel speelt zich af in een staat die uit vijf republieken en 40 provincies bestaat. Het totalitaire systeem begint echter af te brokkelen en de staat valt uiteen. Het zal niemand verbazen dat de recente gebeurtenissen in de voormalige Soviet Unie en andere Oostbloklanden model hebben gestaan voor *Ashes of Empire*.
Het is de taak van de speler om vrede en economische stabiliteit te bewerkstelligen en daarnaast vrije verkiezingen uit te schrijven. Hiervoor moet de steun van alle vijf republieken worden verworven.


AMIGA

In het spel krijgt men de gelegenheid om met ruim 9000 verschillende karakters te communiceren. Om het leggen van contact met de juiste mensen nog wat moeilijker te maken, reizen deze regelmatig heen en weer tussen verschillende steden.
Slaagt u er niet in om uw rol als vredestichter waar te maken, dan zullen alom nucleaire burgeroorlogen uitbreken en het effect hiervan op de gehele Aarde laat zich makkelijk raden.

Mirage: Amiga, MS-DOS



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Het aftellen loopt ten einde. Het gebulder van de gigantische motoren van de Saturnus maakt duidelijk dat de lancering plaats vindt. Binnen enkele minuten is de raket in een baan om de Aarde gebracht. Amerika's eerste onbemande ruimtevlucht naar de maan is begonnen!
Uit doorgaans goed ingelichte bronnen is echter vernomen dat de Russen al twee jaar werken aan een raket die groter is dan de Saturnus. Zou men soms in het geheim proberen mensen op de Maan te laten landen? En, zo ja, zouden ze er dan in slagen om de Verenigde Staten de loef af te steken?



Buzz Aldrin's race into space is een simulatie van het grootste avontuur dat de mensheid heeft ondernomen. Dankzij gedigitaliseerde beelden van lanceringen en ruimtewandelingen lijkt het haast of u zelf deel uitmaakt van de bemanning.
U bent de man achter de schermen, waarbij u zowel voor Amerikaanse als Russische kant kunt bepalen welke apparatuur wordt ingezet en wat voor soort vluchten worden uitgevoerd. Onbemande rondjes om de Aarde, reddingsacties in de ruimte tot aan de echte maanlanding aan toe, u heeft het allemaal in de hand.
U moet ruim 140 bemanningsleden recruteren en opleiden om vast te kunnen stellen of ze uit het juiste hout zijn gesneden.

Interplay: MS-DOS

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE



Deze zomer vormt Barcelona het decor voor de Olympische Spelen, vandaar dat we de nodige sportsimulaties kunnen verwachten. (Zie ook pagina 15 in dit nummer.) In *International Sports Challenge* kan men zwemmen, wielrennen, duiken, schieten, paardrijden en de marathon lopen. Zes takken van sport derhalve. De eerste vier sporten bestaan uit verschillende onderdelen, waardoor het totaal aantal evenementen volgens Empire op 21 uitkomt. Enige doublures moeten hierbij wel worden ingecalculeerd aangezien bijvoorbeeld bij het wielrennen een tijdrit over 1000 meter en een tijdrit over 2000 meter als twee verschillende onderdelen worden geteld.

Men beweert dat alle evenementen in *"real-time"* plaatsvinden, zelfs de marathon, die als een rode draad de verschillende onderdelen aaneenrijgt. Tussen de verschillende evenementen neemt de speler strategische beslissingen, zoals het op tijd drinken en het samen met een andere atleet lopen. Tijdens het beoefenen van de andere sporten lopen de deelnemers aan de marathon ongemerkt op de achtergrond door. Het eerste *'multi-tasking'* spel lijkt hiermee dus een feit geworden.

Empire: Amiga, Atari ST, MS-DOS

AMIGA



FIGHTER COMMAND IS EEN SIMULATIE VAN STRATEGISCHE LUCHTGEVECHTEN, WELKE ZICH NU IN HET MIDDEN OOSTEN AFSPEELT. U NEEMT DE TAAK OP ZICH VAN OPPERBEVELHEBBER VAN ALLE LUCHTSTRIJDKRACHTEN VAN HET TE SPELEN LAND.

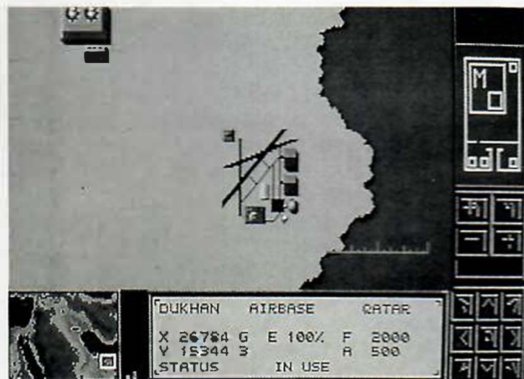
FIGHTER COMMAND

Voor de bijgevoegde scenario-module hebben de makers van het spel gekozen voor moderne scenario's in het Midden Oosten. U kunt een aantal slagen tussen Arabische Staten en Israël uitvechten, Arabische Staten onderling en zelfs een complete Golf oorlog behoort tot de mogelijkheden. “Lucky You!” zou Stormin' Norman Schwarzkopf zeggen.

U kunt prachtige *What if...* scenario's maken waarbij Irak's volledige luchtvloot paraat staat om de Coalitie jagers op te vangen, en zelfs scenario's waarbij Irak, Iran, Syrië en Jordanië het opnemen tegen Saudi Arabië, enkele kleine Golfstaten en de V.S. Smullen dus voor de echte strategie fanaat!

HET SPEL

Wanneer u het spel opstart komt u terecht op de strategische kaart, een geografische kaart van het hele gebied. Over deze kaart heen kunt u computer-gegenereerde 'overlays' plaatsen welke verschillende gegevens als troepen-dichtheid en radardekking van beide partijen aangeven.



Pas op de radarkaart - een ingezoomde strategische kaart overigens - kunt u eenheden zien. Bij verder inzoomen tot de satellietkaart herkent u duidelijk vliegtuigen, helikopters en raketten.
Ook de typen voertuigen zijn dan te onderscheiden: bommenwerpers, verkenningsvliegtuigen, jagers et cetera.

Alhoewel dit scherm niet echt noodzakelijk is om het spel te spelen, vond ik me er toch weer regelmatig voor zitten om de aanvallen van mijn toestellen op vijandelijk grondgebied van nabij te volgen. Nagelbijtend vaak wanneer ik weer eens een groep anti-luchtdoel raketten op mijn bommenwerpers zag afstormen....

UW TAAK

Is het luchtmachtbases en eenheden te activeren en vervolgens patrouilles de lucht in te sturen, AWACS rond te laten vliegen om uw radardekking te vergroten en jachtbommenwerpers naar vijandelijke installaties te sturen. Schade toebrengen aan water- en stroominstallaties zal uw tegenstander niet direct problemen bezorgen, maar is op den duur funest, daar bevolking en leger minder enthousiast worden naarmate de levensomstandigheden verslechteren. De Amerikaanse luchtoorlog in de Golf heeft dit in de praktijk bewezen.



U zult goed moeten letten op brandstof, schade aan toestellen en vermoeidheid van uw piloten. Wanneer een tekort aan brandstof ontstaat omdat u elk toestel wat uw grondgebied binnendringt onmiddellijk met een eskader achterna zit, kunt u de volgende aanvallen niet meer afslaan omdat uw toestellen niet eens meer kunnen opstijgen. Bovendien, zijn uw toestellen beschadigd of de piloten vermoeid, dan worden uw verliezen hoger dan normaal.
Brengt u veel schade toe aan voedsel, stroom, water en de steden dan daalt het moreel. Is 40% van de bevolking onrustig dan wordt automatisch aangenomen dat de regering omver geworpen is en hebt u het spel gewonnen.

Dit spel van Impressions tackelde me compleet. Na het debâcle van *Fort Apache* had ik ze eigenlijk opgegeven. *Fighter Command* steekt echter met kop en schouders uit boven de andere produkten van de heren. Het spel is als het ware doordrongen van realiteit, niet in het minst door de goed verzorgde kaarten (strategisch, radar en satelliet) en de precisie waarmee de gevechtskwaliteit van de verschillende eenheden weergegeven zijn. *Fighter Command* zal zowel de beginnende als de gevorderde war-gamer aanspreken, het is een uitstekende simulatie van een moderne luchtoorlog. Ook zal het door de grote hoeveelheid scenario's - van makkelijk tot welhaast onmogelijk - niet snel vervelen.

Het enige kritiekpuntje (echt 'n heel kleintje) wat ik kon vinden is het minimale gebruik van de geluidsmogelijkheden; niet eens een leuk achtergrondmuziekje kon eraf.

Prima spel!

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Fabrikant: Impressions

Amiga ƒ 99,00/BEF. 1919
Atari ST ƒ 99,00/BEF. 1919
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Thunderboard
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.0 of hoger
Aanbevolen: 286 of hoger, muis, harddisk

Voor zover bekend wordt alleen de MS-DOS versie in Nederland en België verkocht.

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: F10 BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 018
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Juni 1992

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15
*Vliegen boven Europa met FS 4 (DBN) 34,90
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
Basishandleiding DOS 5 (BIJ) 15
Leidraad DOS 5 Introductie (WSO)... 14,95
Basishandleiding DrawPerfect 1.1 (BIJ) 15
Basishandleiding WordPerfect Windows 15
*Eye of the Beholder II Clue Book (SSI) 35
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50

Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA) 99,50
Het Complete Larry boek (DBN) 29,90
Basishandleiding Windows (BIJ) 15
Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO) 14,95
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA) 29
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 3 (BIJ) 15
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 2 (BIJ) 15
*Monkey Island 2 Hintbook (LUC) 35
*Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (GBS) 65

Basiscursus 1-2-3 2.3 UK (ACA) 29,50
Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX) 89
Police Quest 3 Hintbook (SIE)........ 25
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95
Het Corel Draw 2.0 Handboek (ADD) . 59,50
Snelcursus DR DOS 6.0 (DBN)........ 29,90
Basiscursus dBASE IV 1.1 (ACA) 29,50
Werken met CorelDRAW 2.0 (SYBn) 69
*InfoWorld Windows 3.1 Secrets 99
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, DR DOS, Windows 3.1, OS/2

*MS DOS Expert tm DOS 5/DR DOS 6 68
*Eerste Hulp bij DOS met DOS5 49,50
*HelpDesk MS-DOS 5.0 A-Z 29
*PC Magazine DOS 5 Memory Man. 89
*Windows 3.1 Secrets + disks... 99
*QuickStart Windows 3.1 29
*MS-Windows 3.1 Gebruikersgids39,50
*Windows 3.1 Progr Ref vol 1 .. 79
*Windows 3.1 Progr Ref vol 2 .. 99
*Windows 3.1 Progr Ref vol 3 .. 79
*Windows for Pen Computing P.Ref 69
*Maximizing Windows 3.1 99
*Windows API Bible 99
*Using OS/2 2.0 69

Programmeertalen

*Grote Visual Basic Boek 89,90
*Basishandleiding VisualBasic . 15
*Advanced Visual Basic 99
Borland C++3 Programming 79
Microsoft C/C++ 7 RTL Reference 79
*Programmeren in Borland C++ 3.0 75
Turbo Pascal PowerTools+disk . 89
*QuickC for Windows (+disk) 99
*Turbo Vision Toolbox (T.Pascal) 99

Macintosh

*The Audible Macintosh 79
*Using WordPerfect 2.1 Mac 69
*Using 1-2-3 for the Mac 69
*Gids voor FileMaker Pro 49,90

Databases, Spreadsheets

*Aan de slag met dBASE IV 1.5 . 35
*Clipper Programming 5.0/5.01 . 79
Understanding Foxpro 2.0 69
Exploring FoxPro (+ disk) 79
*Basiscursus 1-2-3 Windows ...29,50
Mastering Quattro Pro 4 DOS .. 65
*Quattro Pro 4.0 Handbook 79
*Learn Excel 4 for Windows Fast! 39
*Excel 4.0 for Windows Made Easy 59

CAD

*Inside AutoCAD Windows 89
*Inside Generic CADD 6 79

WordProcessors, DTP

Running Word for Windows 2 ... 69
*Kleine WordPerfect Win Boek 29,50
*Illustreren met WordPerfect .. 49
*Timeworks Publisher 2 Companion 49
Ultieme Wordperfect Windows 99,90

Graphics, Utilities, diversen

*PC Intern System Programming 129
*Inside Norton Desktop Windows 2 69
*Micrografx Designer 3.1 Compan. 69
*Ultima VII ClueBook 35
*ObjectVision 2.0 Developer's G 79
*Elvira II Cluebook 35
*Sybex Games BK Monkey Island 2 20
*Falcon 3.0 Air Combat 45
*Basishandleiding Norton 6 15

N I E U W B I N N E N G E K O M E N (*) E N A C T U E L E S O F T W A R E (inclusief BTW)

Amiga

*Easy AMOS 119
A320 Airbus 119
*Castle of Dr Brain ... 119
*Eye of the Beholder II 119
*Global Effect 99
*Jaguar XJ220 89
*John Madden Football . 89
*Monkey Island 2 119
*Pacific Islands 99
*Pinball Dreams 89
*Pools of Darkness 109
Sim Ant 119

Mac

*Prince of Persia 119
*Secret of Monkey Island119
*CD-ROM Sherlock Holmes 199
Larry 5 Mac 129

ST

Formula One Grand Prix 119
*Mega-lo-mania/1st Sam. 99

PC TOEBEHOREN

*Miracle Piano Teaching 999
WordPerfect Template 25
*VideoBlaster 999
SoundBlaster MultiMedia
Upgrade Kit Extern . 1949
*Thrustmaster Flight c. 279
*Thrustmaster Weapon c. 279
FlightStick 129
GameCard III Automatic 129

** NIEUW voor FS 4.0 *****
SCENERY DISK NEDERLAND 99
alle vliegvelden. Alleen
Flightsimulator nodig!

PC SOFTWARE TOP 20

Falcon 3.0 169
UPDATE Windows 3.1 UK 169
Scenery Disk Europe .. 59
Sound,Graphics Upgrade 99
UPDATE Windows 3.1 NL 229
Windows 3.1 UK 279
Windows 3.1 NL 369
Cuisine 2.11 39,95
Flightsimulator 4.0 .. 129
Civilization 139

Ferrari Formula I 39
Flight Planner FS 4 .. 99
QEMM 386 6.02 179
*Ultima VII 119
Eye of the Beholder II 119
Taal/Rekenen Lesmaker 69
ChessMaster 3000 DOS . 119
Award Winners 99
SimCity+Populous 99
*Stacker 2.0 349

PC CD ROM software

*Time Table of History .359
*Voyage to the Stars .. 319
*Sherlock Holmes MPC .. 199
*Flight 642,60mb for FS 139
*Composer Quest MPC ... 349

PC toepassingen (incl BTW):

*AutoRouteExpr Duitsland 225
Clipper 5.01 1769
*CHAOS: The Software .. 149
*DesignCAD 3-D 4.0 1149
*E-K disk 1992 35
*Distant Suns Windows . 299
Excel 4.0 for Windows 949
*Grammatik 5 for Windows 249
*Holiday! bagageplanner39,95
*Illustrator 4.0 Windows2299
*Lotus 1-2-3 2.4 UK ... 1179
*OS/2 2.0 (UK of NL) .. 579
*PC Globe 5.0 169
*ProComm Plus for Windows329
*Professor Windows 3.1 149
Quattro Pro 4.0 699
*SafetyPIN 35
*VistaPro 299

PC utilities (incl BTW):

*4DOS 189
*AllType - converter .. 189
*BeckerTools 3 159
*HALO Desktop Imager .. 349
*Microsoft TrueType Fonts199
MoreFonts 3.0 329
Norton Backup 2.0 DOS 249
Norton DeskTop Win 2.0 299
*PrintCache 3.0 399
*Pizazz Plus 3.0 349
*PKzip 149
*Typecase 279
*WinSpeed 199

PC talen (incl BTW):

*VisualBasic+Prof Toolk. 999
Borland C++3.0 699
*Microsoft C/C++7 +SDK. 1059
*TEST for Windows 589
Turbo C++ 3.0 for DOS 159

PC muziek, geluid (inc BTW):

AdLib Music Card ... NU 149
*Advanced DigiPlayer ... 169
SoundBlaster Pro Basic 549

PC games (incl BTW):

*A320 Airbus 149
*Aces of the Pacific ... 139
*Another World 99
*A-Train 159
*Crisis in the Kremlin . 159
*Cruise for a Corpse ... 99
*DUNE 129
*Geheim van Delft 29,95
*Global Effect 119
*Heimdall 119
*Jack Nicklaus Signature 139
*Operation Neptune 139
*Pacific Islands 119
*Rocketeer 99
*Sargon V 119
*Scenery California 139
*SCENERY DISK NEDERLAND 99
*SimCity Windows 139
*Steel Empire 119
*Treasures SavageFrontier109
*Ultima Underworld 139

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Vraag onze GRATIS ZOMERCATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'Hoog Spel' *

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

BLACK CRYPT

ZO'N TWINTIG JAAR GELEDEN HEBBEN VIER HELDEN, ELK LID VAN ÉÉN VAN DE VIER GILDEN DIE ASTERA RIJK IS, DE WERELD BEVRIJD VAN DE BOOSAARDIGE ESTOROTH. ELKE HELD GEBRUIKTE EEN WAPEN SPECIAAL GEMAAKT VOOR DE VERNIETIGING VAN ESTOROTH; RUNETEK VAN DE VECHTERS HET ZWAARD VORTEX, DAT DE MATERIE VAN DE TIJD KAN SNIJDEN, KAOLIC DE PRIESTER FORCEHAMMER, DE KRACHTIGSTE HAMER OOIT GEMAAKT MET TELEKINETISCHE KRACHTEN. DVERGAR DE MAGIER WAS UITGERUST MET SOULFREEZER, EEN STAF OM MONSTERS VOOR EEUWIG TE VERLAMMEN. EN DE DRUIDE OAK RAVEN HAD PROTECTOR, EEN SCHILD DAT VRIJWEL ALLE SCHADE TEGENHOUDT. NA DE OVERWINNING OP ESTOROTH WAARBIJ ZE HEM, MET BEHULP VAN HUN WAPENS, OPSLOTEN IN EEN PLAATS BUITEN TIJD EN RUIMTE, VALLEN ZE ZELF DOOD NEER. HUN OFFER WAS GROOT, MAAR DE WERELD IS VOORGOED BEVRIJD VAN HET GEVAAR......

Nu, twintig jaar later, ziet een jonge priester een monsterachtig gezicht op de plaats van de laatste krachtmeting, het gezicht van Estoroth. Tegelijkertijd ontwaakt in Astera de hond, die de Magiërs als proefdier gebruikten bij het uittesten van Soulfreezer. De wereld wordt opnieuw door Estoroth bedreigd!

NIEUWE HELDEN

Vier nieuwe helden worden gezocht, helden die de oude wapens weer ter hand durven nemen. Ditmaal moeten Estoroth en zijn vier kapiteins voorgoed verslagen worden.....

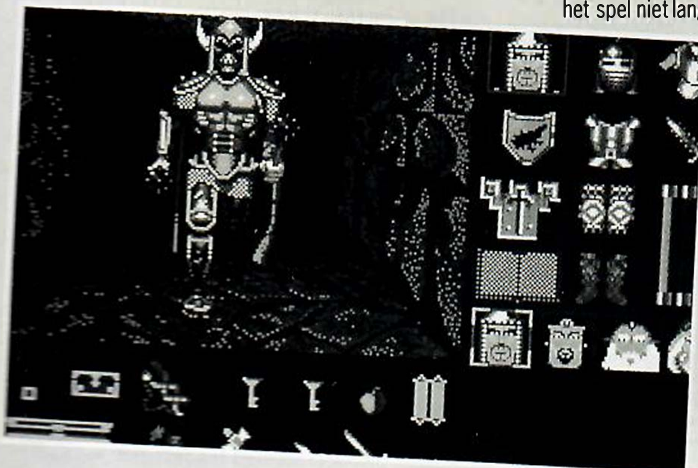
Natuurlijk bent ú de aanvoerder van deze helden. Sterker nog, bij aanvang van het spel mag u deze helden zelf recruteren. U moet van elk gilde één held meenemen: een strijder, een druïde, een magiër en een priester. U kunt elk karakter zelf van een uiterlijk voorzien; u kunt kiezen uit negen gezichten per figuur. Ook kunt u de helden een naam geven. Tenslotte mag u nog een aantal punten verdelen om er voor te zorgen dat de strijder sterk is, de magiër slim en de priester wijs. De druïde heeft een combinatie van al deze eigenschappen nodig. Na uw definitieve keuze moet er in de *Black Crypt*, de Zwarte Crypte, afgedaald worden.

U ziet de wereld door de ogen van het voorste karakter van de groep; eerste-persoons perspectief dus. Uw eerste taak is de vier wapens uit de tijd van de zwarte oorlog te vinden. Gelukkig heeft u wel al de beschikking over een aantal zaken die u daarbij van pas kunnen komen. Ook vindt u vrijwel onmiddellijk een aantal wapens en spreuken die van groot belang zijn bij het ontsluiten van de Crypte.

VECHTEN

Is in *Black Crypt* uitermate belangrijk; sterker nog, vecht u niet dan duurt het spel niet langer dan vijf minuten.





Eerst moet u uw karakters uitrusten met goede wapens en wapenrusting. Onderin het scherm kunt u zien wat de diverse karakters bij zich hebben. Hier staan namelijk de vier portretten van uw teamleden. Naast elk portret ziet u de zaken die ze op dit moment gereed hebben om te gebruiken. Bij de strijder ziet u bijvoorbeeld een zwaard en schild, bij de magiër een perkament met spreuken. Wilt u nu aanvallen, dan klikt u op het wapen waarmee u wilt aanvallen, en daar slaat dat karakter dan mee. De voorste twee karakters kunnen gebruik maken van melée wapens, de achterste twee moeten òf spreuken gebruiken, òf afstandswapens als bogen en werpmessen.

MAGIE

Is heel simpel in *Black Crypt*. Elk gilde, behalve het Vechtersgilde, heeft zijn eigen magie. Afhankelijk van het niveau van het gildelid kent hij een aantal spreuken. Wil hij zo'n spreuk gebruiken, dan kiest hij uit zijn toverboek een spreuk. Deze leert hij nu uit zijn hoofd. Heeft hij de spreuk nodig, dan klikt hij op zijn gildesymbool. Alle spreuken die hij op dit moment uit zijn hoofd kent, staan hier aangegeven. Door de goede spreuk te kiezen voert hij hem automatisch uit. Is de spreuk eenmaal gebruikt, dan moet het karakter eerst weer gaan slapen om hem opnieuw te kunnen leren. Naast de spreuken in het toverboek komt het team ook een aantal perkamentrollen tegen met daarop ook spreuken. Om zo'n spreuk te gebruiken, neemt het karakter de rol in zijn hand en klikt erop. Nu ziet hij welke spreuken hij kan gebruiken van deze rol. Nogmaals op de spreuk klikken en hij wordt uitgevoerd.

DE LEIDER

Eén van de karakters is altijd de leider, deze voert de opdrachten uit die u aan het hele team geeft. Bijvoorbeeld 'lees een bord' of 'pak een voorwerp'. Bij dat lezen is het belangrijk de goede leider te kiezen. De kans is namelijk groot dat een druïde beter kan lezen dan een strijder.

Ook het oppakken van dingen gebeurt door de leider. Elk karakter heeft bij aanvang van het spel al de beschikking over een aantal containers. Maar tijdens het spel komen er hier nogal wat bij. Zo kunt u kisten vinden waar tien dingen inpassen, of zakken waar maar vier dingen tegelijk in kunnen. Heeft u geen pijlenkoker, dan kunt u nog zoveel pijlen bij u hebben, een boog gebruiken is er niet bij.

AMIGA

Black Crypt is duidelijk bedoeld voor beginnende RPG spelers, de kaarten in de handleiding wijzen hierop. Zonder deze kaarten is *Black Crypt* beslist niet eenvoudig, alhoewel het wel makkelijk te spelen is. Grafisch is het goed, en dat alle plaatjes van een niveau in één keer in het geheugen worden ingelezen, veraangenaamt het spelen. Een aanrader voor wie wel eens kennis wil maken met het genre. Of voor wie een heel sterk karakter bezit en dus geen gebruik maakt van de bijgevoegde oplossingen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts/ Raven Software

Amiga 1Mb *f* 99,00/BEF. 1919
Of een MS-DOS en Atari ST versie komt is niet bekend

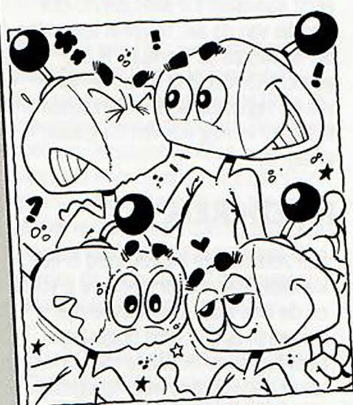
VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

HET HOOG SPEL



KWARTETSPEL

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam



BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 11

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427- 40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

Tien jaar geleden is het u, Lukas, en uw vrienden gelukt om Deruvia voor een groot onheil te behoeden. De magische kaars waar Dreax, de aartsdemon in opgesloten zat, begon te smelten. Door uw moedige optreden is het echter nooit zover gekomen. De vierenveertig wachters die de kaars oorspronkelijk bewaakten waren destijds verdwenen. Tien jaar na dato vraagt u zich af wat er eigenlijk van hen geworden is. Het nietsdoen zat, besluit u om weer met uw vrienden op avontuur te gaan. Na een lange en vermoeiende zeereis komt u aan bij kasteel Oshcrun. Het kasteel waar koning Rebnard zijn hof heen heeft verplaatst. Hier vindt u een aantal vrienden terug, en met hen gaat u op avontuur uit.

THE MAGIC CANDLE II: The Four and Forty

TERUG NAAR AF

The *Magic Candle II* lijkt qua speelwijze sterk op het eerste deel. U bent de leider van een groep van maximaal zes personen. Deze groep ziet u schuin van boven af. Zij zitten in een vaste formatie aan u vastgeplakt, een soort zwaan-kleef-aan. Ook de plaats waar u zich bevindt, ziet u in dit perspectief. Er is echter wel een onderscheid te maken tussen rondlopen in een stad of kerker of de wildernis. Bent u in de wildernis, dan wordt het plaatje van uw groep vervangen door een witte pijl. Elke verplaatsing legt nu meer afstand af maar de tijd die elke stap kost is ook veel groter.

Voordat u uw vrienden ontmoet, bent u helemaal alleen in Telermain, het dorp waar kasteel Oshcrun op uitkijkt. U bent hier net aangekomen en heeft bijna geen bezittingen meegenomen. Het is dus zaak snel wat versterking te vinden. U doet dit door rond te lopen in het dorp. Uw belangrijkste taak in vriendschappelijke gebieden is het praten met andere mensen. Alles en iedereen die u tegenkomt, wil wel een praatje maken. Op deze manier leert u al gauw een aantal nuttige zaken, bijvoorbeeld dat de belangrijkste personages niet over het weer willen praten...

Het converseren vormt ongeveer vijftig procent van het spel. U leert geheime woorden, die het verschil betekenen tussen winnen en verliezen, of waarvoor een bepaalde deur niet gesloten kan blijven. Maar u komt gelukkig ook een aantal personen tegen die met u mee willen op avontuur, of die u willen helpen bij uw taak.

Een van de unieke zaken in *The Magic Candle II* is de mogelijkheidom vrienden of reisgenoten een aparte opdracht te geven. U kunt zich bijvoorbeeld voorstellen dat een van uw reisgenoten zoveel ervaring heeft opgedaan, dat hij een betere zwaardvechter kan worden. Om beter te worden, moet hij echter wel trainen. Afhankelijk van hoe goed hij al is, kunt u hem door een leraar laten begeleiden. Dit kan redelijk veel tijd in beslag nemen. Om nu te voorkomen dat de rest van uw groep op hem moet wachten, geeft u hem de opdracht om te gaan trainen en u avonturiert vrolijk verder. Is de benodigde tijd verstreken, dan haalt u hem weer op en klaar is kees (Kees?).

MS-DOS



Er zijn echter twee veel belangrijkere redenen om dit te doen. De eerste is geld verdienen. Stel u heeft een halfling in uw gezelschap, een zeer goede timmerman; verhuur hem aan een andere timmerman en profiteer mee van zijn inkomen. Af en toe neemt u uw vriend eens mee om hem te laten zien dat het u niet alleen maar om het geld te doen is. De tweede reden is het uitvoeren van geheime opdrachten. U kunt bijvoorbeeld een van uw vrienden er op uit sturen als koerier, of om een deur van de andere kant open te maken.

MS-DOS



Te laat geboren! kun je terecht van *The Magic Candle II* stellen. Was het spel één of twee jaar eerder geweest, dan zou het heel goed geweest zijn. Nu zijn er teveel zaken die teleurstellen of gewoonweg, gezien de huidige concurrentie, ontbreken.
Het belangrijkste gebrek is de muis, althans het ontbreken van de ondersteuning daarvan. De hele besturing is echter wel gemaakt met een muis in het achterhoofd. Het gevolg is dat je continu in de handleiding moet kijken hoe een bepaald commando ook weer werkte. Is hier iemand slordig geweest of zijn ze gewoon stupide? Ook grafisch is het matig. Het ziet er veel beter uit dan het eerste deel maar, vergeleken met andere spellen die nu in deze prijsklasse verkrijgbaar zijn, is het gewoon te mager.

En dat is jammer, het verhaal is goed en ook de nieuwigheden zijn origineel zoals het verdienen van geld, het vervullen van aparte opdrachten en het automatisch bijhouden van aantekeningen. Qua geluid is er niets te klagen, er mag dan wel niet veel muziek zijn, maar de effecten zijn goed.

Wat mij betreft: afwachten tot het een budget-titel wordt.

Jan-Willem van Riet

SLA-DEROP

Vechten is, net als in alle andere RPG's, een belangrijk onderdeel van het spel. Om te vechten heeft u allerlei wapentuig tot uw beschikking en een aantal karakters kunnen ook aardig met magie overweg. Voordat een gevecht begint krijgt u de mogelijkheid om heel hard tegen de tegenstanders te schreeuwen. Ziet u er angstaanjagend genoeg uit, dan rennen ze hard weg. Bent u maar een klein mannetje, dan vallen ze met extra veel inzet aan.

Een andere optie die u heeft voordat het gevecht begint, is uw eigen mensen moed inspreken. Bent u een goed leider, dan zijn ze meer gemotiveerd om de tegenstander te verslaan; slaat u allerlei wartaal uit, dan rennen ze hard weg. Het gevecht speelt zich af in beurten. De snelste karakters mogen eerst aanvallen. Dit aanvallen is een kwestie van de aan te vallen tegenstander aanwijzen en toeslaan. Is het gevecht voorbij, dan kunt u de lijken van uw tegenstanders onderzoeken om te zien of er nog wat van uw gading te vinden is.

KLIEDEREN

Een zeer nuttige mogelijkheid is het kladblok. Alle conversaties die u voert, en die ook maar een klein beetje belangrijk zijn, worden opgeslagen. Door het kladblok aan te roepen kunt u deze conversaties weer teruglezen. Vergeet echter niet om het kladblok op te slaan voordat u stopt, het wordt namelijk niet bij het opslaan van het spel meegenomen!!!!
In de verpakking vindt u, naast een kaart en een referentieboekje, een handleiding van 86 bladzijden welke u echter niet eerst helemaal hoeft te lezen om te beginnen. Het wordt zelfs aangeraden om eerst wat te spelen, en daarna de handleiding te lezen. Dit kan, omdat de eerste paar bladzijden aanwijzingen geven omtrent de eerste dingen die u kunt doen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mindcraft
MS-DOS ƒ139,50 /BEF.2699
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Benodigd: 640K, 80286, 8mhz+, harddisk
Andere versies worden niet overwogen.

REALMS

ACHT MANJAAR HARD WERKEN HEBBEN GELEID TOT *REALMS,* HET SPEL DAT U DE VOLLEDIGE CONTROLE GEEFT OVER UW EIGEN STAM IN EEN WERELD VOL VIJANDIGE VOLKEREN.



OPBOUW

Het spel is opgebouwd uit verschillende onderdelen. Op het basisscherm kunt u een globaal overzicht krijgen over uw steden; daarvanuit kunt u naar detailschermen. Vanaf dat moment gaat de tijd lopen en gebeurt er van alles.

U bent na het overlijden van uw vader leider van de stam geworden; deze wordt bedreigd door naburige volkeren die allemaal willen groeien ten koste van u.

WAT TE DOEN?

Legers maken om te vechten met uw buren of gaat u handel met ze drijven? Hoe houdt u uw eigen burgers, boeren en militairen tevreden? Breidt u de stad uit en koopt u land of gaat u andere steden inlijven en plunderen?

Realms is een FRP: een fighting role playing game. Uiteindelijk moet u heerser over de gehele wereld zien te te worden. Hiervoor moeten de andere volkeren verslagen worden, waarvoor uiteraard weer legers nodig zijn. Deze legers kunnen uitgerust worden met allerlei verschillend wapentuig. Dit kost allemaal geld, wat geleverd dient te worden door de steden; de burgers betalen belastingen. C'est la vie!

Om uw doel te bereiken is strategisch inzicht en een behoorlijke snelheid noodzakelijk, want in de tijd dat u nadenkt loopt het spel gewoon door en raken de burgers uitgehongerd of worden steden belegerd. Of beide!

Op het stadsscherm kunt u die zaken regelen welke de stad en haar burgers aangaan. Op het scherm ziet u de stad afgebeeld, compleet met stadsmuren en straatjes. Hier bepaalt u de voedsel voorraad en kunt u nieuwe legers ronselen.

Tussen en rondom de steden bevinden zich de legers. Deze kunnen er op uit gestuurd worden, onder andere om de eigen steden te bewaken of om vijandige legers en steden aan te vallen. Wanneer grote aantallen legers met elkaar slaags raken, verschijnt het strijdtoneel. Hierbij kunt u als veldheer de krijgsoperaties regelen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin Games/Graftgold
Amiga *f* 99,00/BEF. 1919
Atari ST *f* n.n.b/BEF. n.n.b
MS-DOS *f* 119,00/BEF. 2299
Systeemeisen: 640K, DOS 3.3 of later
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Thunderboard

Of de Atari ST versie ook daadwerkelijk uitkomt is nog niet bekend. Een MS-DOS CD-ROM versie is in voorbereiding.

MS-DOS

Er wordt nogal wat beloofd door de makers van *Realms*. Maar daar blijft weinig van over na een tijdje spelen. Bij het opstarten is meteen duidelijk dat de graphics en het geluid niet volgens de nieuwste 1992 standaards zijn; dus geen spetterende geluidseffecten en VGA256 plaatjes.

Verder is het in het begin gewoon té moeilijk. Het spel gaat gewoon door waarbij het lijkt alsof je geen controle over het spel hebt. Na veel proberen (de handleiding is niet echt duidelijk) begin je enige invloed te krijgen.

Aan mij is deze onbeholpen combinatie van strategie en arcade spel niet besteed. Voor een strategie spel heeft het te weinig diepgang, te weinig variabelen. Voor een echt arcade spel heeft het te weinig actie. In beide gevallen ken ik beduidend betere programma's.

Laurens van Wijk

DOKTER STIKKIE WEET



SPEELTIPS MOGEN IN HOOG SPEL NIET ONTBREKEN. STUUR IN DIE TIPS, CHEATS, CODES, KAARTEN EN AL DAT FRAAIS. EINDELIJK UW NAAM IN EEN ECHT BLAD, GRIJP DEZE UNIEKE KANS OP ROEM!

DR. STIKKIE PROBEERT ZOVEEL MOGELIJK DE TIPS TE TESTEN. SOMS BESTAAN ER ECHTER - VOOR DEZELFDE COMPUTER - VERSCHILLENDE VERSIES VAN EEN SPEL EN WERKT EEN TIP SLECHTS OP ÉÉN BEPAALDE VERSIE. DIT IS HELAAS NIET TE VOORKOMEN.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

AIRWOLF
C64

Eindelijk eens een vrouwelijke cheater; en eentje die de RESET-knop weet te benutten. Karin Walters uit Krimpen a/d IJssel deed ons pagina's C64 tips toekomen. *Airwolf* was alfabetisch gezien de eerste.

Voor oneindige levens
POKE 29604,173

ANOTHER WORLD
AMIGA

Martin Caarels (Zaandam) kwam met deze op de proppen, misschien werken ze ook op de Atari ST versie. Oja, eerst op <C> drukken natuurlijk.

1	EDJI	10	ICAH
2	HICI	11	LDIJ
3	FLLD	12	LALD
4	EDIL	13	KJIA
5	FADK	14	FLAK
6	CCAL	15	LAEA
7	LIBC	16	FIEI
8	KCIJ	17	GABK
9	LDCI	18	KCGB

CHOPLIFTER
GAME BOY

Recenseren we het spel, krijgen we meteen codes op ons dak. Dank, Bart-Jan de Waard uit Middelburg.

1.2 SKYHPPR
1.3 LKYBYSS
2.1 CHPLFTR
2.2 BYMSFWR
2.3 RGHTHND
3.1 GDGMPLY
3.2 TRYHRDR
3.3 SPRYSKS
4.1 CMPTRWZ

Verbeeld ik me dat nu of zijn dit afkortingen van SKYHOPPER, CHOPLIFTER, RIGHTHAND, TRYHARDER en COMPUTERWIZ? Iemand enig idee wat de andere betekenen?

CIVILIZATION
MS-DOS

Van Floris van Onna uit Bergen kregen we een vreemde tip. Niet alleen krijgt u in een keer de gehele wereld verkend (niet echt spannend, want het spel draait nu juist om ontdekken), ook alle belangrijke 'resources' zijn nu bekend. Leuk, maar het haalt wel alle spanning uit het spel.
Nadat u het spel gestart hebt, houdt u <SHIFT> ingedrukt en tikt <1>+<2>+<3>+<4>+<5>+<6>+<7>+<8>+<9>+<0>+<q>+<w>+<e>+<r>+<t>+<y>+<u>+<i>+<o>+<p>+<a>+<s>+<d>+<f>+<g>+<h>+<j>+<k>+<l>

in. Doe dit nogmaals met de <ALT> toets ingedrukt.

CONTRA
GAME BOY

Yip Wing To had er toch wat moeite mee dat zijn/haar tips nooit in Hoog Spel verschenen. Tsja, Yip, jouw adventure tips (zoals die grandioze hint voor *Maniac Mansion*) mag ik niet plaatsen; Fles Livid en ikzelf hebben van het eindredactie-gebeuren (heb je die baard gezien?) opdracht gekregen adventures en andere spellen strikt gescheiden te houden. En die bottle beslist zelf wat geplaatst wordt. Vandaar!

Jouw *Contra* tip kan dus wel. Druk tijdens het titelscherm éénmaal op *START*. Vervolgens *OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, B, A* en daarna *START*. In plaats van twee levens hebt u nu NEGEN levens.

DOUBLE DRAGON 3
AMIGA

Jurgen de Bruyn uit Nederasselt verblijdde ons met oneindige credits in dit mep-er-op-los-spel. Als volgt:

Pauzeer het spel en druk negen maal <F9> in.

FLIMBO'S QUEST
C64

Mevrouw Walters in de aanval: POKE 5628,173 voor oneindige levens.

GODS
MS-DOS

Voor dit spel kreeg ik level-codes van Joris Zwegers uit Nieuw Vennep. Joris vermeldde ook dat hij ontzettend veel cheats had, maar die had hij alleen maar op disk dus die kreeg ik niet. Oké Joris, bij deze is dus een disk naar je onderweg. Hier met die cheats!

Level 2: TQP
Level 3: EUQ
Level 4: SSK

GOLDEN AXE
MS-DOS

Een aardige, deze van Frank de Vries uit Groningen. Druk tijdens het SELECT PLAYER scherm een van de cijfertoetsen 1-8 (niet die van het numerieke eiland) in; u gaat nu naar het level dat overeenkomt met het ingedrukte cijfer.

KLAX
C64

Karin, blijf je bezig? POKE 8141,165 voor oneindig droppen.

LOGICAL
MS-DOS

Onze geachte lezer Hans de Wit (de oudere) loopt stad en land af om dit spel te bemachtigen, zonder resultaat overigens. Des te schrijnender voor hem is ongetwijfeld deze reeks passwords:

MS-DOS
LEVEL 40: SUN IS SHINING
LEVEL 41: A RAINBOW
LEVEL 42: ARROW ROAD
LEVEL 43: TURNING WHEELS
LEVEL 44: ACCELERATION
LEVEL 45: THE PRESIDENT
LEVEL 50: SHE IS GONE
LEVEL 51: LOGISTIC
LEVEL 52: TURNING COLORS
LEVEL 53: PARAMOUNT
LEVEL 54: THE LADDER
LEVEL 55: BACK IN RED
LEVEL 60: MORE POPCORN
LEVEL 61: WILD AT HEART
LEVEL 62: THE DARK AGE
LEVEL 63: DIMLIGHTS
LEVEL 64: THE FIFTIES
LEVEL 65: PICTURE OF HER
LEVEL 70: HER RAINBOW
LEVEL 71: WALK IN CREAM
LEVEL 72: TOUCH HER
LEVEL 73: SHADOWLAND
LEVEL 74: JACK IN THE BAG
LEVEL 75: VITAMIN C

LOW G MAN
NINTENDO NES

Mark van Til (Zutphen) wilde wat levels kwijt:

level 2: M1CH
level 3: FLLF
level 4: SCRD

MS. PAC MAN
ATARI LYNX

Lynx-verslaafde A.H. Jansen uit Doetinchem deed zijn duit in het spreekwoordelijke zakje.

Zes extra levens: pauzeer het spel, *OPTION* 1, twee maal *B*, twee maal *A* en verder spelen.

De speedboot: pauzeren, *OPTION 1*, twee maal *A*, twee maal *B* en verder spelen. Misschien is A.H. iets té wazig, want wij kregen dit dus absoluut niet aan de praat.

Erik Bandell uit Uden wist het nog beter. Pauzeer het spel en druk vervolgens tegelijkertijd *A* en *OPTION 1* in. Bovenin verschijnt nu een *lightning bolt* (bliksemschicht). Speel nu gewoon verder. Dit kan steeds weer herhaald worden! Ook deze dus niet, Erik!

PARALLAX
C64

Karin dus weer.

Level 1: STACK
Level 2: JEWEL
Level 3: PARCH
Level 4: SALON
Level 5: GLOBE

RAAD!



PIPE MANIA AMIGA/MS-DOS/ ATARI ST

Uit St. Niklaas een schrijven van Robby van Sande, tips voor dit waanzinnige spel.

Levelcodes AMIGA/ST:

BALL	GRP
BLOB	TICK
WILD	OOZE
DOCK	

Levelcodes MS-DOS

HAYA	GROW
GRIN	TALL
REAP	YALI
SEED	

PREDATOR II MS-DOS

Een spel dat we ons nog heel vaag herinneren, William Vermeulen uit Den Bosch heeft een tip om *full life* te krijgen. Bij de metro in level 3 hangen aan de muur wat kastjes. Beschiet deze en u krijgt die *full life*; jammer genoeg hebben niet alle kapotte kastjes dat effect, zoals u al snel zult merken. Maar toch... aardige geste, William.

PRINCE OF PERSIA

We krijgen nog steeds brieven over dit fraaie spel. Deze blijken stuk voor stuk van nieuwe lezers/lezeressen te zijn die net Hoog Spel ontdekt hebben. We hebben *Prince of Persia* zeer, zeer uitgebreid behandeld in Hoog Spel 6. Misschien verstandig om deze even te bestellen?

PROBOTECTOR NINTENDO NES

Uit Hoofddorp kregen we een briefkaartje van Mujo Buik met 30 levens voor *Probotector:* tijdens het titelscherm razendsnel *OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A* en *START*.

ROADBLASTERS ATARI LYNX

Ook van junk A.H.: rijdt in level 1 (rookie) met toets *B* ingedrukt tegen de eerste boom links van de weg. Met *OPTION 1* kunt u nu zelf levels kiezen.

PUFFY'S SAGA AMIGA

Door <F5> en <F6> tegelijkertijd in te drukken gaat u naar level 7. Druk nu <DEL> in om naar level 8 te gaan; nogmaals <DEL> brengt u naar level 9.

SHADOW OF THE BEAST C64

Door tijdens het titelscherm HOW SAD TO BE THE FATSO in te tikken, krijgt u onbeperkte levens. Weet Karin dan echt niet van ophouden??

SHADOW DANCER SEGA MEGA DRIVE

Jasper Verdooren uit Amsterdam moeten we prijzen voor deze: tijdens het titelscherm *A, B, C* ingedrukt houden en onderwijl *START* indrukken. U komt nu in een oefenoptie terecht waarbij u elk level, uitgezonderd de Boss monsters, kunt oefenen.

SHADOW WARRIORS C64

Oneindige levens: POKE 34665,234
Oneindige tijd: POKE 31185,173
Oneindige energie: POKE 35002,173

Wie anders dan Karin te danken voor deze?

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA MEGA DRIVE

Martijn Savenije uit Rosmalen weet Sonic te beduvelen. Wacht tot u Sonic in beeld krijgt. Wanneer hij zijn vinger beweegt: *OMHOOG, OMLAAG, LINKS* en *RECHTS*. U hoort nu een geluidje, houdt *A* ingedrukt en druk vervolgens *START* in.
U kunt nu zelf bepalen in welk veld u spelen wilt tot en met de finale aan toe.

MASTER SYSTEEM

Volgens Davy van Laere uit Steendorp (België) kunt u zich een extra Sonicje aanmeten door in level 6-2 wanneer u langs het bord loopt, onafgebroken *LINKS BENEDEN* doet. Ziet u de kaart met de zeppelin, druk dan op *2* voor dat Sonicje.

SUPER MARIO 2 NINTENDO NES

Zo hoor je ze nooit, zo blijven ze schrijven. Mark van Til hebben we het dus over: wanneer u in de wereld met de walvissen komt ga dan naar links in plaats van rechts. Hier vindt u een kleine walvis die een toverfles onder een graspol heeft. Pak deze en gooi hem neer. Ga door de deur en u vindt een extra energie gevende paddestoel. Al die moeite voor wat energie, Mark?? 't Zal wel nuttig zijn.

SWITCHBLADE II AMIGA

In Hoog Spel 8 hadden we al wat tips voor dit spel, waaronder het intikken van CHROME tijdens het titelscherm. Jurgen de Bruyn wist ook nog eens de passwords:

LEVEL	PASSWORD	LEVEL	PASSWORD
		11	SPACE
2	TRUTH	12	GENAM
3	JELLY	13	APPLE
4	STORY	14	JUICE
5	CLOUD	15	CHESS
6	MOUSE	16	WORLD
7	HUMAN	17	AUDIO
8	FLOOR	18	LOGIC
9	PAPER	19	TITLE
10	EARTH	20	VENUS

TITUS THE FOX MS-DOS

Levelcodes zijn altijd interessant, dat vond Piërre van der Ven (Made) ook en deed ons deze geworden:

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
1	2625	9	6390
2	8455	10	8612
3	2974	11	4187
4	4916	12	1350
5	1933	13	9813
6	0738	14	5052
7	2237	15	3360
8	5648	16	2045

TOTAL RECALL C64

Tijdens het Arnold titelscherm tikt u (inclusief spaties): LISTEN TO THE WHALES. De programmeurs van dit spel stammen zeker uit de jaren '60. waarom anders JIMMY HENDRIX op het taxi-level als cheat?

Tuurlijk weer een tip van Karin.

TURTLES GAME BOY/MS-DOS

Nieuwe lezer E.L. Otte uit Epe was zo enthousiast toen hij Hoog Spel onder ogen kreeg dat hij ons bedolf onder Game Boy tips; de meeste overigens voor de *Turtles*, je favoriet, E.L.?

Er is een aantal geheime bonusrondes, onder andere op level 1-1, 1-2 en 1-4.
Level 1-1: sla tegen de achterste van de eerste twee vuilnisemmers (na de parkeermeter). Doe vervolgens één stap naar links.
Level 1-2: spring over een rollend vat heen en loop vervolgens tegen de bovenste laag van de drie verdiepingen hoge toren .
Level 1-4: kruip onder de buis (op het water) tegen de wand.
Verder zijn er bonusrondes in 4-2, 5-1 en 5-2. Op deze levels moet u zover mogelijk naar links en springen.

De volle energie tip van E.L. hadden we al in Hoog Spel 6 gedaan, maar bij deze nog een keer: pauzeer het spel en druk vervolgens *OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B* en *A* in. Dit kan echter maar één keer!

Ook in HS6 hadden we deze: om een bonus spel te krijgen moet bij het kiezen van de stage *SELECT, A* en *B* tegelijk ingedrukt worden. Rechts verschijnt een vraagteken, kies dit en u bent bij het bonus spel.

Overigens, ook in de MS-DOS versie kunt u oneindige energie krijgen. Druk hiervoor tijdens het spel tegelijkertijd <Q>+<W>+<E>+<R>+<T>+<Y>+<U>+<P> in. Met <A>+<S>+<D>+<F>+<G>+<H> loopt u overal doorheen.

WONDER BOY III SEGA MASTER SYSTEEM

Uit Amsterdam, van Hoi-yee Chung deze prachtige tip voor *Wonder Boy III*. Druk op *START* om op het PLAY SELECT scherm terecht te komen. Druk nu op pauze (blauw scherm). Voor extra levens doet u nu *RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG* en *RECHTS*. Om sneller te bewegen: *LINKS, OMHOOG, LINKS, RECHTS, LINKS, LINKS, OMLAAG* en *RECHTS*. U hoort nu een belletje, druk op *PAUSE* om het spel te starten. Ook stuurde Hoi-yee een cheat in waarvan hij/zij het nut niet kende. Ja, Hoi-yee, zo ken ik er nog wel een paar. Schrijf wat toetsaanslagen op en noem het een cheat waarvan je de uitwerking niet kent. BRAVO, PRACHTIG, GEFELICITEERD! Hoe kom je erbij??

ZARLOR MERCENARY ATARI LYNX

A.H. weer: kies bij het keuzescherm niets, maar houdt *OPTION 1* ingedrukt en vervolgens *OMHOOG, OMLAAG, LINKS, RECHTS* en *OMHOOG*. U komt nu in een heel ander programma terecht: *Life*.

ZELDA 2 NINTENDO NES

Die van Til beweert dat wanneer u in het laatste gevecht (tegen uw schaduw) aan de linkerzijde van het scherm gaat staan en naar rechts blijft steken, uw schaduw zich vanzelf aan uw zwaard rijgt. Heftig!



de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Eindelijk was het dan zover, na lang wachten kreeg ik *Ultima 7*. En, alsof dat nog niet genoeg was, Origin kwam ook met *Ultima Underworld - The Stygian Abyss*. Deze twee spellen samen zijn momenteel de nieuwe standaard voor RPG's. *Abyss* laat de optimale mogelijkheden zien van het eerste persoons-perspectief, terwijl in de speelwereld van *Ultima 7* **alles** kan. Het is alleen jammer, dat maar een klein deel van de RPG-spelers een machine heeft die met deze spellen uit de voeten kan.

Genoeg gezeurd; een vraagje van Martijn, die ik in een vorige uitgave per abuis *Master T* had genoemd, sorry Martijn, ouderdom komt met gebreken. Terug naar de vraag van Martijn, hij wil graag lid worden van 'Quendor'; dat is een club die zich bezighoudt met het naspelen van de wereld van Midden-Aarde. Hij vroeg zich af bij wie hij dan moet zijn, en wat de voorwaarden en dergelijke zijn. Eerlijk gezegd, ik weet het niet, gegevens hierover graag naar de Hoog Spel-redactie.

Might & Magic 3

"Beste Mithrandir,

Ik zit met de volgende problemen:

- Ik heb alle zes holocards en de Blue Priority Passcard van Malefactor. Volgens het skelet in F2 x10,y10 moet er dan iets gebeuren in de Central Control Sector. Ik naar die sector, maar daar zijn alleen maar een paar standbeelden die om een Database Access code vragen. Ik weet die code niet. U wel??
- Als ik naar Brother Gamma ben geweest in Wildabar, zegt hij dat ik naar zijn broertje Zeta in Arachnoid Cavern toe moet gaan. Maar deze wil niet door mij gestoord worden. Hoe kan dit?

Dick Kromhout
Katwijk'

Dick, er zijn maar liefst zeven holocards, en als je die allemaal gevonden hebt, dan kom je die standbeelden niet meer tegen. Dat verhaal van Brother Zeta klopt. Het is helaas een foutje in het programma. Gelukkig niet van wezenlijk belang om het spel uit te spelen. Maar dat zal je nu wel ontdekt hebben.

Elvira: Mistress of the Dark

Zeer veel dank aan Stephan Persoons, die ons de volledige oplossing van *Elvira* deed toekomen. Ik heb hier inmiddels zoveel vragen over gehad.....

Een van de vragen die het meest voorkomt gaat over de kok. Hoe moet je in hemelsnaam aan haar voorbijkomen? Eenvoudig genoeg, als je het weet. Ga eerst naar de 'Torture Chamber' en neem wat zout, gebruik dat tegen de kok en ze is verdwenen. Nu zal Elvira haar plaats innemen. Draai je om en geef haar de Glowing Pride spreuk. Eigenlijk geldt voor de meeste monsters dat er een 'beste' manier is om ze te doden. Hier volgen er een paar.

De Vampier dood je met de 'Stake'. De Valk met de kruisboog. De Weerwolf kan niet goed tegen een zilveren kogel. Maze creatures kun je eigenlijk maar het beste ontlopen. Stelen ze toch spullen van je, dan vind je die terug in een nest in het centrum van het labyrint. Ook de grijze ridder is niet dol op de kruisboog. Let wel goed op waar hij in het water valt, want je zult zijn sleutel nog af moeten pakken. Als het goed is heb je inmiddels een hoop sleutels verzameld. In totaal moet je er zes hebben. Wat je ook niet moet vergeten is, het kanon in de derde toren af te vuren.

Als je eenmaal alle zes sleutels hebt gevonden, dan wordt het tijd om de vierde toren in te gaan. De borstkas hier is te openen door de sleutels in de goede volgorde te gebruiken. Nu kun je de Catacomben ingaan. Hier speelt zich de finale af. Bedenk dat Emelda niet met het zwaard is te doden, maar de dolk is goud waard.

Eye of the Beholder 2: Legend of Darkmoon

Een paar nuttige tips voor dit mooie, maar moeilijke RPG. Dank aan Erik Vanderdonck uit Sint-Niklaas voor de plattegronden. Let goed op de muren, sommige muren hebben namelijk een geheim knopje. Dit zit altijd op dezelfde plaats, bij hetzelfde soort muur. De eerste echte moeilijkheden kom je tegen bij het eerste slot waar je een 'skull-key' nodig hebt. Hier is een lege nis vlak naast, en een knop die een val bedient. Ga zo staan dat je naar die nis kijkt. Gooi nu een steen. Een sleutel zal materialiseren in de nis.
Een ander moeilijk raadsel is de kamer met de negen drukplaten. Zoals je al vermoedt moet een aantal van die platen ingedrukt worden. Leg stenen (of iets anders) op de vier hoekplaten en op de middelste plaat. De edelsteen die je hier vindt kun je gebruiken om vlug heen en weer te reizen tussen de tempel en de catacomben. Houdt hem tegen de open haard met dezelfde vorm maar dan omgekeerd. Een ander lastig raadsel is dat van de kamer die geen uitgangen heeft. Je loopt op een gegeven moment door een teleporteer installatie en komt uit in een kamer met drie verschillend gekleurde edelstenen en een sleutel. Als je de drie edelstenen samen in één nis legt, dan verdwijnt de muur daar. Op drie plaatsen is dat goed, want daar vind je dan een roze zaadje. Dit plant je in het midden van de kamer zonder uitgangen en je kunt daar weer weg. De vierde muur is echter een val. Daar liggen de beste spullen, maar volgens mijn gegevens kun je daar niet meer weg. Als het goed is heb je nu de vier hoorns gevonden, die elk een wind vertegenwoordigen. Ga terug naar de verdieping waar je de tempel bent binnengekomen. Ga bij de muur staan waar een afbeelding op staat van de vier winden. Blaas nu op alle vier de hoorns. Eenmaal in de toren 'Test of Faith' aangekomen, kom je vanzelf een schare sprinkhanen tegen. Op een gegeven moment vind je een kamer vol met eieren van die beesten. Vernietig alle eieren en pak het linkeroog uit het standbeeld. Stop het nu weer terug. De muur zal opengaan en een aantal essentiële zaken komen te voorschijn. Mocht je erg veel moeite hebben met de monsters, dan is het verstandig om je team sterker te maken door eerst een aantal priesters af te slachten. Als je een beetje geduld hiervoor opbrengt, dan zijn alle teamleden in een mum van tijd een niveau hoger.

Legend of Faerghail

Een aantal mensen schijnt hier toch nog mee bezig te zijn. Zo ook Chris Huigens uit Roosendaal. Hij heeft al 27 plattegronden getekend en nog steeds heeft hij het spel niet opgelost. Hopelijk heeft hij een goede versie van dit spel, zoals eerder gemeld is de oorspronkelijke MS-DOS versie vanwege de vele bugs niet uit te spelen. Als er mensen zijn die een complete oplossing hebben van dit spel of van andere RPG's, dan ben ik daar natuurlijk zeer in geïnteresseerd. Ook delen van oplossingen en kaarten komen altijd goed van pas.
Ik hoop dat ik een aantal mensen weer een stapje verder heb gebracht.

Kerker ze en zo, tot de volgende keer.

Mithrandir

Het Tradendal van de Saurs



HOI

EEN GOED EN DOORWROCHT SPROOKJE BEGINT MET: ER WAS ER EENS... ZO BEGINT OOK HET PLATFORMSPEL GEMAAKT DOOR HOLLANDS VERNUFT MAAR TOCH VAN AMERIKAANSE BODEM: *HOI*. ER WAS ER EENS OP EEN PLANEET ERGENS VER WEG IN 'T HEELAL EEN GROEN VOLKJE, DE SAURS. EEN LIEF, GOED EN VROLIJK VOLKJE. GEEN VUILTJE AAN DE LUCHT ZOU JE ZEGGEN. DUS LEVEN ZE DAAR ALLEMAAL LANG EN GELUKKIG; EINDE VERHAAL!

KRIEBELS IN DE ONDERBUIK

Niets daarvan! Gelukkig is er in het jubelende en vreedzame leven van de Saurs ook één hele GROTE maar. De vrouwen. De huwbare meisjes van het Saur volk leven op een afgelegen gedeelte van de planeet.
Wanneer een mannelijke Saur een 'bepaalde' leeftijd bereikt, als het gaat rommelen in de onderbuik zal ik maar zeggen, wordt het tijd voor een Saur vrouw.
Hier ga je de kroeg in, op dansles of je probeert het op feestjes en partijen. De Saurs daarentegen hebben het niet zo makkelijk. Voor de vrouw van hun dromen moeten ze allemaal een barre tocht maken door de Madlands. De tocht voert naar de andere kant van het continent.

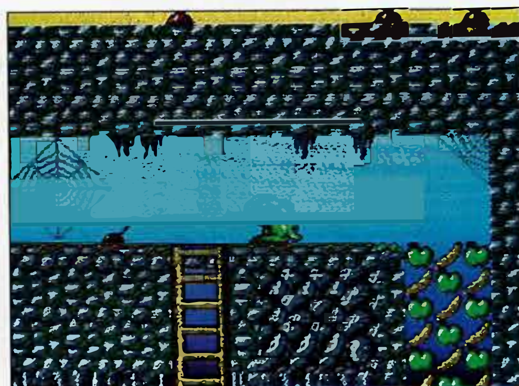
ERG VEEL KRIEBELS

Ons hoofdpersoontje, Hoi, heeft die zekere leeftijd ook bereikt. Na een goed gesprek met z'n vader gaat hij op zoek naar zijn ware liefde. Hij verlaat zijn huisschoen, daar wonen Saurs nou eenmaal in, en meteen begint zijn reis door de Madlands. Een goed gekozen naam. Het is een bijzonder merkwaardig en mal landschap. *Hoi* heeft geen enkel vriendje, werkelijk alles en iedereen is hem vijandig gezind. Plantjes, bijtjes, ballen en vallende blokken. Het meest frustrerende is nog wel dat *Hoi* zich niet kan verdedigen. Hij kan niks, niente, nada! Niet met watjes gooien, pistolen afvuren, bommen werpen, schelden of zelfs maar spugen! U moet dus sowieso van goeden huize komen en erg veel kriebel in de onderbuik voelen wilt u alleen al het eerste niveau afmaken.



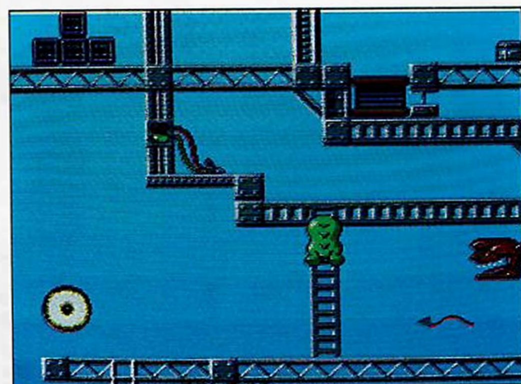
NOG MEER KRIEBELS

Stel, stel dus, dat dat lukt. U voltooid na veel vallen, breuken en extra levens dat eerste niveau. *Hoi* Dan komt u onvermijdelijk in niveau nummer twee terecht. Op een erg angstaanjagende bouwplaats, geen wonder dat het ziekteverzuim in de bouw zo hoog is, en daar worden de bedreigingen alras groter en groter! Gelukkig nemen Hoi's kriebels evenredig toe naarmate het gevaar ook groter wordt. De doortastende Saur doorhupst met het zweet op de bovenlip ook de eindeloze gevaren op de bouwplaats. *Hoi!*
Door naar niveau drie!
Een volkomen nachtmerrie-achtige omgeving. *Hoi* zweeft daar rond met een soort straalmotortje op zijn rug. En na twee niveaus ploeteren en onrecht is *Hoi* op niveau drie pas in staat om ook van zich af te bijten. Hij kan nu dodelijke ballen op zijn vijanden afvuren. Nu komt het overigens niet alleen meer op hupsen en snel zijn aan, maar Hoi moet te hooi en te gras ook 's een ingewikkelde puzzel oplossen.



HOI-MOE

Voor het gemak zet ik Hoi even neer in het vierde niveau. Want zoveel moeite heb ik nou ik niet over voor een vers Saurwijfje. Bovendien moet dit stukje af, en wil ik Hoi volgens de regels spelen dan heb ik weken werk.
De moeilijkheidsgraad is hier bijna deprimerend. Ik verlang in stilte terug naar het 'makkelijke' eerste niveau. Voor de show laat ik mijn Hoi nog wat heen en weer zwemmen, maar raak al snel buiten adem. Ik ben een beetje 'Hoi-moe', mijn joystick pols speelt weer op en ik heb geen Cheat-mode om het vijfde en laatste niveau te bereiken. Dan moet ik dat op eigen kracht doen. Weet je wat? Ik laat dat vijfde niveau gewoon zitten.



NIET GESCHIKT VOOR EPILEPTICI

Het is tóch geen aantrekkelijk idee. In de handleiding staat een waarschuwing voor mensen die last hebben van epilepsie dat die beter niet het vijfde en laatste niveau kunnen spelen. Het heeft iets te maken met stroboscopische effecten. En een epilepticus zou daar een aanval van kunnen krijgen. Als troost schrijft de uitgever nog wel dat het al een hele prestatie is om het vierde niveau af te maken. Daar moet men het als epilepticus dus mee doen, maar helaas zonder vrouw.
Ik stop ook. Het is mooi geweest en ik heb genoeg gezien.
Veelwijverij zul je op de planeet van de Saurs in ieder geval niet aantreffen. En echtscheidingen komen er ook niet voor heb ik gehoord. Je kijkt wel beter uit als mannetjes-saur. Een vrouw zoeken kan je dood worden. En als het lukt om een vrouwtje te vinden heeft u erg veel mazzel gehad. En dan leeft u nog lang en gelukkig. Zo hoort dat in sprookjes.

Annet Niterink

PRODUKTINFO

Fabrikant:
Hollyware Entertainment
Microcomputers:
Amiga (1Mb): n.n.b.

AL VIER NACHTEN HEBBEN DE INWONERS VAN DE STAD AQUANOR DEZELFDE DROOM; DE VERNIETIGING VAN HUN ZUSTERSTAD KURANOS, GEZIEN DOOR DE OGEN VAN DE STRIJDER-PRINS VASHNAR. TOTALE VERNIETIGING DOOR LEGIOENEN ONDODEN EN MONSTERS, ZOALS MINOTAURS, SKELETTEN EN INCENDARA. DE STAD WORDT VERWOEST EN ALLEEN PRINS VASHNAR WEET TE ONTKOMEN.

SHADOWLANDS

OP NOG GEEN DRIE KILOMETER VAN KURANOS KOMT HIJ ZIJN NEMESIS, CTHUL TOL ANUIN, HEERSER VAN DE SCHADUWLANDEN TEGEN. DE UITDAGING VAN VASHNAR OM HET MAN TEGEN MAN UIT TE VECHTEN WORDT LAAGHARTIG TENIET GEDAAN. EEN SKELET STEEKT DE DAPPERE PRINS IN DE RUG. ZIJN LICHAAM WORDT IN DE EEUWIGE RIVIER CAVAL GEGOOID. EINDE DROOM.

In een van de herbergen, waar al lang over niets anders meer gesproken wordt, verschijnt de geest van een klein meisje, een van de eerste slachtoffers van de donkere horden. Zij brengt een boodschap: *"De prins is dood, zijn geest heeft echter nog geen rust. Binnen nu en twee dagen zal hij uit uw midden vier helden kiezen. Deze zullen een band met hem aangaan. Hij zal hen naar het hart van de schaduwlanden leiden, om wraak te nemen op Cthul Tol Anuin."*

Nog geen uur later treedt de eeuwige rivier bloedrood schuimend buiten haar oevers, uit de diepe wateren klinkt een doodskreet.

U!

Bent prins Vashnar en uw doel is uzelf te laten herrijzen. U heeft de beschikking over een groep van vier helden, die u zelf hebt uitgekozen. De karaktergenerator is eenvoudig gehouden. U kunt naam en uiterlijk van de vier karakters zelf bepalen. De overige attributen van uw karakters, kracht, magie, gezondheid en vechtkunst, worden door de computer bepaald. Bent u niet tevreden met de verdeling die de computer heeft gemaakt, dan laat u dat opnieuw doen, totdat u een team heeft gecreëerd dat aan uw eigen speelstijl voldoet. Heeft u hier helemaal geen zin in, dan kunt u gebruik maken van een door de computer voorgekookt team.

Eenmaal een team gevormd, wordt het tijd om de schaduwlanden te betreden. *Shadowlands* maakt gebruik van een 3D isometrisch speelveld. Daar uw geest zich in alle vier helden bevindt, kunt u ook de vier helden separaat besturen.



Deze besturing neemt een redelijk aparte vorm aan. De vier karakters zijn onderin beeld in diagramvorm zichtbaar. U ziet de omtrek van uw karakter en binnen die omtrek is een aantal lichaamsdelen apart aangegeven. De standaardmanier om rond te lopen is, u klikt het zogenaamde leidersbeen van een van de karakters aan. Nu klikt u met de muiswijzer op de plek waar u heen wilt en het hele team zal proberen om achter de door u gekozen leider aan te lopen. Dit gaat overigens alleen goed wanneer alle teamleden de door u gekozen leider kunnen zien. Is er een obstakel, dan ziet u het karakterdiagram onderin beeld veranderen in het portret van de desbetreffende persoon. U zult deze persoon nu eerst weer binnen het gezichtsveld van de anderen moeten brengen om weer opdrachten aan het hele team te geven.



Iets oppakken gaat ongeveer hetzelfde als rondlopen. U kiest een van de handen van het karakter dat u iets wilt laten oppakken. Nu geeft u met de muiswijzer aan wat u wilt oppakken. U kunt zien of u iets kunt pakken omdat het gaat knipperen als u er met de muiswijzer op wijst. Wilt u iets bekijken, klikt u op het hoofd; wilt u ergens heen lopen, zonder dat de andere teamleden meegaan, dan klikt u op het andere been. Een actie uitvoeren, zoals het omzetten van een schakelaar of het vullen van een waterfles, doet u met de actiehand van een van de karakters. Is het een actie die een voorwerp nodig heeft, dan moet u dat eerst in de actiehand nemen. Zo moet u om een waterfles te vullen wel een lege waterfles in uw actiehand hebben. Vechten wordt ook gezien als een actie; wilt u vechten, dan moet u een wapen in uw actiehand nemen en op het monster klikken dat u wilt bevechten.

Deze commandostructuur zorgt er dus voor dat alle vier karakters **tegelijk** verschillendes actie kunnen uitvoeren. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk dat uw strijder een monster bevecht, terwijl uw tovenaar bezig is om de schatten te stelen die her en der verspreid liggen.

BEZWERINGEN

De magie binnen *Shadowlands* is een verhaal apart. Wanneer het spel begint, is uw tovenaar nog niets waard, hij beheerst geen enkele spreuk. Loopt u een tijdje in de kerkers rond, dan vindt u perkamentrollen met spreuken. Om deze te gebruiken neemt u de rol in uw actiehand en klikt op de persoon of voorwerp waarop de spreuk zijn werk moet doen. Loopt u wat langer rond in de kerkers, dan vindt u ook toverboeken. Deze zijn aanvankelijk leeg; u kunt er echter zes rollen in doen. Neem zo'n boek in uw actiehand en klik erop, de zes spreukenworden na elkaar uitgevoerd. Zo kunt u dus bijvoorbeeld voor uw tovenaar een aanvalsboek maken en voor uw priester een genezingsboek. De kracht van de rollen en de boeken wordt bepaald door hun magische kracht. Gebruikt u een rol of een boek, dan wordt deze magische kracht minder. Maar gelukkig hebben vrijwel alle voorwerpen die u vindt in de kerkers hun eigen magische kracht. U kunt deze kracht overdragen van de voorwerpen, naar de rollen. Een nadeel is dan wel, dat de effectiviteit van deze voorwerpen minder wordt.



AMIGA

De verpakking vermeldt dat de besturing in minuten te leren is, maar diezelfde besturing is ook het zwakke punt van het spel. Ideaal is natuurlijk dat u alle vier karakters apart kunt bedienen, maar om gewoon rond te lopen niet echt een snelle methode.
De manier waarop de magie in *Shadowlands werkt* is zonder meer origineel; zeker de magieboeken waarmee zes verschillende spreuken achter elkaar uitgevoerd kunnen worden. Bent u eenmaal gewend aan de bediening, dan is het allemaal niet onaardig. Aardig, maar niet verbijsterend. Kijk er zelf eens naar!

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

AMIGA (1Mb) ƒ 99,00//BEF. 1919
ATARI ST (1Mb) ƒ 99,00/BEF. 1919

Een MS-DOS versie wordt verwacht doch details waren nog niet bekend.

SHADOWLANDS

LINKS

2 NIEUWE DATADISKETTES!

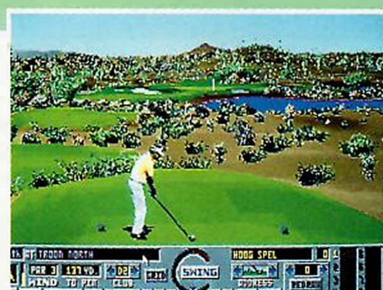

MS-DOS - Barton Creek

MS-DOS

Opnieuw heeft Access twee data diskettes voor *Links* uitgebracht die ik met veel plezier heb gespeeld. *Barton Creek* is wederom een fraai aangelegde baan in een bosrijke omgeving, maar *Troon* is de meeste bijzondere baan die ik ooit heb gezien. Weelderige groene fairways liggen midden in een dorre woestijn waarvan de begroeiing voornamelijk uit doornige struiken en metershoge cactussen bestaat. Gelukkig wordt de woestijn niet beschouwd als één gigantische bunker. Wanneer een bal erin verzeild raakt mag men deze onder de lokale regels 'droppen'. Dit kost uiteraard wel een strafslag.

Op het gevaar af in herhalingen te vervallen, wil ik toch opmerken dat ik Access nog steeds een warm hart toedraag en ik voorlopig nog niet ben uitgekeken op *Links* en de data diskettes ervoor. Met andermans woorden: "Vooral doorgaan!"

Steven Groot


MS-DOS - Troon North

BARTON CREEK - FAZIO COURSE

Op de baan van *Barton Creek* wordt jaarlijks een uiterst populaire wedstrijd gespeeld voor oudere professionele golfers, de *Senior P.G.A.*. Het is niet verwonderlijk dat de oudjes zo gek zijn op deze baan want Tom Fazio, de befaamde architect van golfbanen, heeft een waar meesterwerk geschapen voor de *Barton Creek Country Club*.
De golfclub ligt in het centrale deel van de staat Texas, een streek die erg heuvelachtig is. Midden tussen deze heuvels liggen de achttien holes ingenesteld. Het is een werkelijk schitterende omgeving om een rondje te spelen. De architect heeft de natuurlijke loop van de *Barton Creek* volledig uitgebuit om een fraaie baan aan te leggen, vol met vijvers en stroompjes.

De speler die deze baan tracht te bedwingen zal niet alleen zijn fascinatie voor de natuurlijke schoonheid moeten overwinnen, maar ook terdege rekening moeten houden met de verraderlijke plaatsen die deze holes bevatten.

Opvallend bij *Barton Creek* is de eis dat spelers zich dienen te kleden in speciaal voor het spelen van golf vervaardigde kledij.
Houdt u hier dus rekening mee wanneer u een bezoek aan deze baan wilt brengen.

Om deze data-diskette te kunnen gebruiken heeft men het programma *Links* nodig. Zie voor een volledige recensie hiervan Hoog Spel 3, pagina 18. Voor recensies van de eerder uitgebrachte datadiskettes verwijzen we achtereenvolgens naar:

***Bountiful Municipal Golf Course* - Hoog Spel 4, pag. 18**
***Firestone Country Club* - Hoog Spel 5, pag. 56**
***Bay Hill Club* - Hoog Spel 6, pag. 57**
***Pinehurst 2* - Hoog Spel 7, pag. 35**
***Dorado Beach* - Hoog Spel 8, pag. 45**

De ontwikkelingen rond *Links* zijn nog volop in gang. Behalve de regelmatig verschijnende data diskettes heeft men nu ook aangekondigd dat een versie voor de Amiga - ondanks eerdere berichten - toch wordt uitgegeven. Voorzover nu bekend is, is ook op de Amiga installatie op een harddisk vereist om het spel te kunnen spelen.
Ook bezitters van een MS-DOS 80386 kunnen binnenkort een speciaal voor die machine ontwikkelde versie van *Links* verwachten.
Het spel draagt de titel *Links 386 Pro*. Het meest in het oog springende verschil is het feit dat men het beeldscherm in tweeën kan splitsen en in elk deel een ander stuk van de baan kan tonen.

LINKS - TROON NORTH

Arizona is een ruige staat in het zuid-westen van de Verenigde Staten. Arizona is niet alleen beroemd vanwege de Grand Canyon en de Painted Desert, maar natuurlijk ook door de talloze Westerns die het harde leven in dit deel van Amerika tot onderwerp hadden.
Steden als Phoenix, Tucson en Flagstaff, maar ook een dorpje als Two Guns (gelegen aan de befaamde snelweg *'Route 66'*) voeren ons in gedachten onherroepelijk terug naar beroemde rolprenten van weleer.


MS-DOS - Barton Creek

Een andere plek in Arizona die onze aandacht verdient is de Senorian woestijn in het zuid-oosten van de staat, net ten noorden van de stad Scottsdale. Midden in deze uitgestrekte zandbak ligt namelijk de *Troon* golfbaan.
Deze baan is pas sinds maart 1990 geopend maar heeft zich al snel ontpopt tot een van de meest populaire banen van Arizona, en dat is niet voor niets.
De baan is ontworpen door Tom Weiskopf en Jay Morrish. Het tweetal heeft goed gebruik gemaakt van de mogelijkheden van de omgeving.
Ze zijn erin geslaagd de baan zo aan te leggen dat men op bijna geen enkel punt op de baan uitzicht heeft op een andere hole, terwijl het overal mogelijk is om van het waanzinnig mooie uitzicht op de omgeving te genieten.

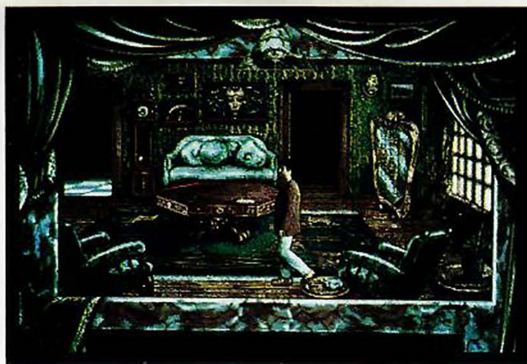

MS-DOS - Troon North

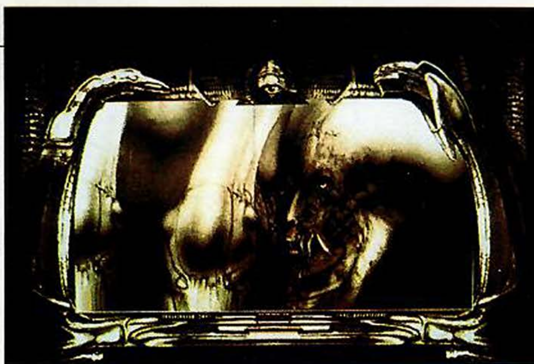
Ondanks het feit dat de baan nog maar kort open is, worden er al verschillende belangrijke toernooien afgewerkt, zoals de Merrill Lynch Shootout Championship en de LPGA Mitsubishi World Pro-Am.
(Een Pro-Am is overigens een wedstrijdvorm waarbij een professional aan een amateur wordt gekoppeld. Zij spelen als koppel tegen andere koppels en het team met de beste score heeft de wedstrijd gewonnen).

PRODUKTINFO

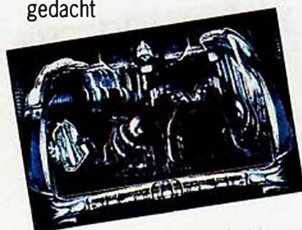
Fabrikant: Access Software

Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 59,50 / BEF 1199
Beeld: VGA 256 kleuren
Geluid: AdLib/Soundblaster





DARK











Darkseed speelt zich af in de beste Victoriaanse horrortraditie, vermengd met een scheut science-fiction; het zou een verhaal van H.P. Lovecraft of misschien H.G. Wells kunnen zijn. Om die sfeer goed over te brengen zijn tekeningen van een kunstenaar benodigd die zijn sporen in dit genre al in ruime mate verdiend heeft. Dat is wat Cyberdreams gedacht moet hebben toen ze contact zochten met H.R. Giger, die verantwoordelijk is geweest voor de achtergronden en monsters in de film *Alien*.

HOOFDPIJN!

In *Darkseed* bent u de schrijver Rex Dawson die net een huis gekocht heeft, dat zo weggelopen zou kunnen zijn uit een Victoriaans griezelverhaal. De eerste nacht in dit huis moet u al direct bekopen met een afgrijselijke nachtmerrie. U droomt - in zwart-wit - dat een of ander monster een eitje in uw hoofd plant. Dit proces is nauwelijks subtiel te noemen, met behulp van een mechanische arm wordt uw hoofd gespleten, daarna plant een andere arm een zilveren cocon in uw brein.

U wordt wakker met een enorme hoofdpijn. Aan u om uit te zoeken of het wel een nachtmerrie was......

DRIE DAGEN

U hebt slechts drie dagen! Aan het begin van het spel hebt u geen enkel benul van wat voor monsters dan ook. En met die hoofdpijn interesseert u dat ook weinig! Maar na de eerste aspirine begint u al snel argwaan te krijgen. Dat pakje voor de deur met de nachtmerrie-achtige pop erin, wat is dat? Wat moet u met een kapotte spiegel? Na het dorp en de begraafplaats verkend te hebben, weet u in ieder geval dat er iets mis is. Een tweede nachtmerrie, heviger nog dan de eerste, overtuigt u helemaal. Komen er dan ook nog spookachtige stemmen uit de autoradio en de telefoon, dan zou u het liefst uw hoofd onder uw kussen verstoppen en voorlopig niet meer uit bed komen.

U raadt nooit wie weer eens het lot van de wereld op zijn schouders moet nemen...

BEDIENING

Darkseed is een grafisch avontuur. Het belangrijkste deel van het scherm wordt in beslag genomen door de ruimte waar u zich in bevindt; u ziet uzelf van opzij in deze ruimte. De bediening is eenvoudig, het hele spel wordt met de muis bestuurd. De muiswijzer heeft drie verschillende functies: aanwijzen waar u heen wilt lopen, iets bekijken en iets oppakken of bedienen.
Deze wijzer verandert van vorm naargelang iets wel of niet mogelijk is. Zo wordt een pijltje vier pijltjes als u de muiswijzer over een uitgang heen beweegt. Wanneer de muiswijzer over een te gebruiken/op te pakken voorwerp beweegt, wordt dit door een opgestoken vingertje aangegeven.

Beweegt u de muis naar boven in het scherm, dan krijgt u de zaken te zien die u op zak heeft. Selecteert u hier iets, dan neemt u het in de hand en kunt u iets aan wijzen. Op deze manier kunt u verschillende zaken combineren. Bijvoorbeeld een sleutel in een slot steken of een fles whisky leeg gooien in een autotank.
Door het hoger oplossend vermogen zijn de plaatjes scherper dan u gewend bent. Dat heeft onder andere tot gevolg dat kleine voorwerpen meer verborgen zijn dan anders het geval is.

Om het actievenster heen zijn ouderwetse toneelgordijnen gedrapeerd, onderin het scherm is ruimte voor commentaar. Deze ruimte is niet bestemd voor conversatie met de figuren die u tegenkomt. Naast de ongebruikelijke grafische kanten van *Darkseed* is ook de geluidskant zeer ver uitgewerkt. Alle figuren die u tegenkomt praten tegen u! Zo komt u bijvoorbeeld bij de kruidenier binnen en u wilt daar een blikje olijven pakken. De goede man vertelt u dan in goed Amerikaans dat u echt moet betalen voordat u iets mee naar huis mag nemen. Een extra grapje hierbij is dat de stem van deze kleine kruidenier 'geleend' is van de boekhouder van Cyberdreams. Helaas kunt u hier alleen maar van genieten wanneer u over een SoundBlaster muziekkaart beschikt. De kruidenier is overigens niet het enige voorbeeld van nepotisme in het spel. De hoofdfiguur is een gedigitaliseerde versie van een van de ontwerpers. En die heet toevallig ook Dawson....

Om uw hoofdtaak, het vernietigen van de cocon in uw hoofd en het redden van de aarde, te kunnen volbrengen, zult u een hoop kleine raadsels op moeten lossen. Deze raadsels variëren van het combineren van

Darkseed is een heel bijzonder en zeker uitzonderlijk spel. Niet alleen door de zeer gave plaatjes en het goede geluid, maar ook door de sfeer, die zeer consequent gehandhaafd wordt. Het is niet makkelijk, al was het alleen maar door de enorme afmeting en de enorme tijdsdruk! U moet het hele avontuur maar liefst binnen drie (computer)dagen oplossen, anders komt het embryo in uw hoofd uit.

Jan-Willem van Riet

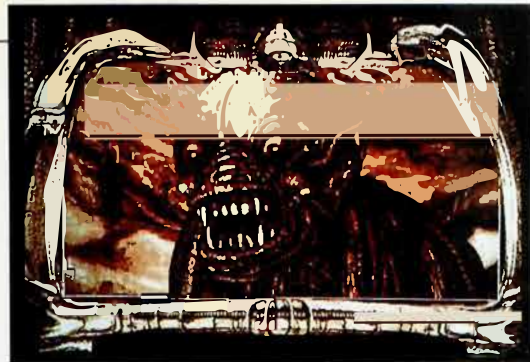
**DARKSEED SPEELT ZICH AF IN DE BESTE VICTORIAANSE HO
HET ZOU EEN VERHAAL VAN H.P. LOVECRAFT OF MISSCHIEN
ZIJN TEKENINGEN VAN EEN KUNSTENAAR BENODIGD DIE
DAT IS WAT CYBERDREAMS GEDACHT MOET HEBBEN TOEN
IS GEWEEST VOOR DE ACHTERGRO**

De produktie van Darkseed heeft nogal wat voeten in de aarde gehad. Men is maar liefst bijna twee jaar bezig geweest om een en ander goed voor elkaar te krijgen.

Een van de grootste problemen waar Cyberdreams tegen opliep toen ze in zee gingen met Giger, was het oplossend vermogen van de VGA-kaart. De standaard is namelijk 320 punten (pixels) horizontaal bij 200 punten verticaal, met een mogelijke 256 kleuren per punt. Dit vond Giger te grof om zijn werk mee weer te geven; hij gaf dan ook geen toestemming om zijn werk via deze resolutie weer te geven.

verschillende voorwerpen, zoals een sleutel en een slot, tot het op tijd aanwezig zijn op een bepaalde plaats. Een mooi voorbeeld hiervan is het opnemen van de telefoon als hij overgaat, of het opendoen van de deur als er wordt aangebeld. Ook het lezen van de aanwezige literatuur is zeker geen overbodige luxe. Uiteindelijk zult u zich zelfs in een andere dimensie moeten begeven om het kwaad te bestrijden waar het vandaan komt.

begint het monster iedereen systematisch te doden. Uiteindelijk lukt het Sigourney Weaver - in haar ondergoed - om het monster te doden. U begrijpt, ruimte te over voor slijm, bloed en gruwelijke monsters. Inmiddels is dit overigens een klassieker in het genre, voornamelijk door de decorontwerpen van de zwitserse kunstenaar H.R. Giger die ook verantwoordelijk was voor het monster in de film.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Cyberdreams/Mirage
Video: VGA 800x600 16kl
Geluid: AdLib/SoundBlaster/ Thunderboard
Benodigd: 640K RAM, HD drive, harddisk 14Mb vrij. Min. 583.000 bytes vrij voor PC speaker modus, 596.000 bytes voor Soundblaster/ Thunderboard
Beveiliging: key-disk
Andere versies worden overwogen.

SEED









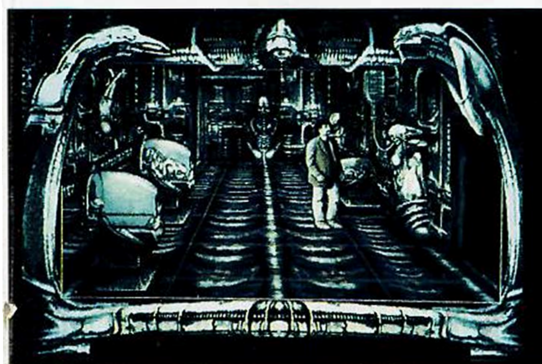


Uiteindelijk is gekozen voor een veel hoger oplossend vermogen, namelijk 800 bij 600. Het nadeel hiervan is echter dat er dan maar 16 kleuren tegelijk op het scherm mogelijk zijn. Of dit echt een nadeel is,moet u zelf maar beoordelen aan de hand van de plaatjes op deze pagina. En laten we wel wezen, 256 kleuren is een leuke kreet, maar wij hebben dat nog nooit eerder echt goed mogen aanschouwen; behalve als achtergrond is het technisch niet echt haalbaar in een spel, zeker wanneer er ook nog enige vorm van actie plaats moet vinden (zoals bewegen).

ALIEN

Deze in 1979 uitgebrachte ruimte-horror film van regisseur Ridley Scott won in datzelfde jaar de Oscar voor beste special-effects. Het verhaal is simpel. Tijdens een ruimtereis komt een buitenaards wezen aan boord van een ruimteschip met aardlingen. Kort na zijn intrede

Darkseed is een geweldig adventure, met name qua uitvoering, afwerking en verhaallijn. Het artwork van H.R. Giger - wiens kunstboek Necromonicon een apart plekje in mijn studeerkamer heeft - sluit naadloos aan op de inhoudelijke teneur van het spel. De grafische vormgeving van het spel is subliem, de voor een spel ietwat vreemde resolutie speelt hierbij een grote rol.





Wat opvalt is de enorme aandacht voor detail. De opbouw van de titel in het titelscherm duurt slechts een paar seconden; er is bijna twee maanden aan gewerkt. Terwijl namelijk de letters zichzelf uitpakken, flitsen binnen het lijnkader van de letters delen van schilderingen van Giger voorbij. Ook de minutieuze weergave van de interieurs is prachtig. Het is goed opletten op het opgestoken vingertje van de muiswijzer, want u ziet zo een belangrijk voorwerp over het hoofd. Het is nog net niet pixel-klikken, maar sommige voorwerpen zijn geniepig verborgen.

Die aandacht voor het detail vindt u ook terug in de geluidseffecten. Zo hoort u wanneer u in de kelder van het huis bent, de telefoon rinkelen. U gaat naar boven en naarmate u dichterbij de hal komt, wordt het geluid van de telefoon harder.

Grandioos spel! Het nieuwe softwarehuis Mirage steekt meteen Sierra en LucasFilm naar de kroon.

Harry d'Emme

...RRORTRADITIE, VERMENGD MET EEN SCHEUT SCIENCE-FICTION; ...H.G. WELLS KUNNEN ZIJN. OM DIE SFEER GOED OVER TE BRENGEN ...ZIJN SPOREN IN DIT GENRE AL IN RUIME MATE VERDIEND HEEFT. ...ZE CONTACT ZOCHTEN MET H.R. GIGER, DIE VERANTWOORDELIJK ...NDEN EN MONSTERS IN DE FILM ALIEN.



FAMILIEDRAMA

DUNE is het verhaal van twee families, de Atreides en de Harkonnen. Zij moeten uitmaken wie de heerschappij krijgt over de wereld Arrakis, een wereld



MS-DOS

IN 1965 SCHRIJFT FRANK HERBERT DE EERSTE TWEE DELEN VAN HET BOEK DUNE. VRIJWEL ONMIDDELLIJK WORDT BESLOTEN OM DEZE TWEE DELEN TOT ÉÉN BOEK SAMEN TE SMEDEN.



zó droog dat water er niet voorkomt; althans niet in pure vorm. De planeet bestaat uit zand, zand en nog eens zand, vandaar de bijnaam van de planeet: *DUNE* (duin).

Totdat iemand ontdekt dat er een speciale substantie te vinden is, het spijs. Spijs schenkt iemand speciale psychische gaven of versterkt deze. Dankzij deze gaven is navigatie in de ruimte mogelijk. Dit spijs houdt op een of andere manier verband met de enorme wormen die op *DUNE* voorkomen, allesverslindende monsters van gemiddeld zo'n vierhonderd meter lengte en een doorsnee van tien tot twintig meter.

Tussen al het politieke en militaire geweld van de Harkonnen en de Atreides raken de Fremen, de oorspronkelijke bewoners van DUNE, verstrikt.

NU, MEER DAN 25 JAAR LATER, ZIJN ER MAAR LIEFST MEER DAN DRIE MILJOEN EXEMPLAREN VAN DAT BOEK VERKOCHT. DAT BETEKENT DAT HET - NA DE BIJBEL - EEN VAN DE MEEST VERKOCHTE BOEKEN ALLER TIJDEN IS, EN ZEKER HET MEEST VERKOCHTE SCIENCE-FICTION BOEK. IN 1984 VERFILMDE DAVID LYNCH HET BOEK, ONDER ANDERE MET KYLE MACLACHLAN EN STING. ONDANKS HET WAT TAAIE BEGIN, ZORGDEN ONDER ANDERE DE SPECTACULAIRE SPECIAL EFFECTS ERVOOR DAT DE FILM DUNE EEN SUCCES WERD. NU IS ER DAN EEN COMPUTERVERSIE VAN HET BOEK VAN DE IN 1986 OVERLEDEN FRANK HERBERT.

EN NU

U bent Paul, de oudste zoon van de familie Atreides. Uw taak is het om het vertrouwen van de Fremen te winnen en vriendschap te sluiten om mét hen ervoor te zorgen dat de Harkonnens definitief van de planeet verdreven worden. U hebt twee voordelen; ten eerste heeft u speciale gaven geërfd van uw moeder. Ten tweede is er een Fremen profetie. Deze verhaalt van de komst van een bevrijder van buiten de planeet, de Muad'dib, welke samen met de shai-hulud, de wormen, *DUNE* zal bevrijden van de overheersers.



COMBINATIE

DUNE combineert strategie en adventure; hoofddoel is om de Harkonnens te verslaan in hun citadel. Hiertoe zult u troepen moeten werven, spijs vinden, ontginnen en gebruik leren maken van uw speciale gaven.

Uw eerste doel is Fremen zien te vinden welke voor u willen werken. Fremen wonen in ondergrondse dorpen, waarvan de ingang listig verstopt is. Als het spel begint, weet u waar drie van deze zogenaamde *sietchs* te vinden zijn. Eerst moet u

naar deze *sietchs* vliegen om te kijken of men voor u wil werken; en misschien hebben ze wel informatie waarmee u andere *sietchs* kunt vinden. Terwijl u zo rondvliegt in uw 'ornithopter' - kruising tussen libelle en vliegtuig - krijgt u hulp van een aantal karakters die u mee kunt nemen. In het begin is dit beperkt, maar later in het spel moet u uit ongeveer tien mensen steeds de juiste kiezen om iets voor elkaar te krijgen. Een voorbeeld hiervan is de Fremen-leider Stilgar.

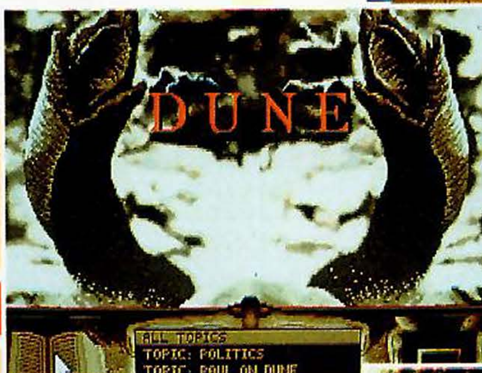
Aanvankelijk kunt u de Fremen alleen maar verzoeken spijs voor u te verzamelen. Na een aantal malen naar de diverse *sietchs* gevlogen te zijn en daar nieuwe informatie te hebben ingewonnen, vertelt een van uw medestanders u dat het absoluut noodzakelijk is om ook een leider van de Fremen aan uw kant te hebben. Gaat u nu weer op bezoek bij de diverse *sietchs*, dan zal men u stukje bij beetje informatie geven over diens verblijfplaats. Hebt u hem eenmaal ontmoet, dan kunt u voortaan de Fremen ook opdracht geven om te gaan trainen als soldaat.



Om uw voortgang in de gaten te houden, kunt u een overzichtskaart van *DUNE* oproepen. Deze ziet eruit als een bol, met daarop in het blauw de invloedsgebieden van de Harkonnens en in het rood die van u. Naarmate het spel vordert, is het dus zaak om steeds meer rood op de kaart te krijgen.
Om de zaken beter te kunnen bekijken, is het ook mogelijk om een uitvergroting op het scherm te krijgen. Dit stelt een gebied van een paar vierkante kilometer voor, met daarin de *sietchs*. Heeft u de bewoners van een *sietchs* aan het werk gezet, dan ziet u voor de ingang een geel of een rood poppetje aan het werk. De gele zijn bezig om spijs te verzamelen, de rode om te oefenen om beter te vechten. Denkt u genoeg troepen te hebben, dan kunt u ze op verkenning uitsturen. Vinden ze een fort van de Harkonnens, dan kunt u uw troepen laten proberen dit te veroveren. Lukt dat, dan verandert het fort in een *sietchs* en u heeft weer wat terrein gewonnen op de Harkonnens.



MS-DOS



De verhaallijn is redelijk gelijk aan het boek. Het verhaal ontvouwt zich door steeds met de juiste figuren te spreken. U krijgt een aanwijzing in de vorm van: "De laatste Fremenleider die u gesproken heeft, weet een zwakke plek van de Harkonnens". U vliegt naar deze figuur toe, of u gebruikt uw telepathische gaven, en hij helpt u verder op weg. Wie het al wat oudere computerspel *Captain Blood* kent, weet waar we het over hebben. Overigens geen toevallige gelijkenis, een deel van het team dat verantwoordelijk was voor *Captain Blood* doet hier ook weer mee.



U gelooft uw ogen niet. De plaatjes zijn waanzinnig mooi, maar wat de programmeurs van Cryo gedaan hebben met de kleuren is waarlijk schitterend. Het wordt avond, de zon gaat onder; alles wordt bloedrood en kleurt dan langzaam door naar zwart.
Of het vliegen over het langzaam verkleurende landschap en het rijden op de worm...

Ook de muziek is erg goed, zo goed dat deze binnenkort zelfs door de Franse groep Exxo op CD wordt gezet! Zonder deze zaken, was het spel misschien niet zo bijzonder, maar mèt...

Perfecte afwerking! Maar kijk er wel eerst zelf naar qua spel!

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO
Fabrikant: CRYO Interactive Entertainment/Virgin Games
MS-DOS ƒ 135,00 / BEF 2479
Video: VGA
Geluid: Soundblaster/AdLib (Gold)/Roland/Thunderboard
Systeemeisen: 640k, 80286, minimaal 12mhz, harddisk
NB: muis aanbevolen
Amiga versie wordt verwacht, Atari ST versie is niet zeker.

GOEDKOPE SPELLEN KU

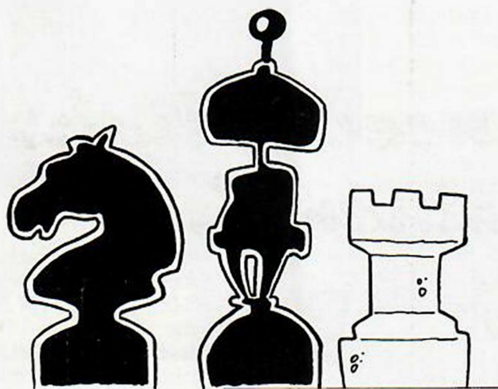
VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE

Battle Chess

SCHAKEN... STAREN NAAR EEN SAAI BORD... URENLANG STUKKEN BEWEGEN... WAT KOMT ER ALLEMAAL NIET BIJ JE OP ALS JE AAN SCHAKEN DENKT. MAAR WAT INTERPLAY HIER VAN HET EDELE SCHAAKSPEL HEEFT GEMAAKT LIJKT DAAR HELEMAAL NIET OP. *BATTLE CHESS* IS WELISWAAR HET TRADITIONELE SCHAAKSPEL, MAAR INTERPLAY HEEFT EEN FORSE HOEVEELHEID GRAFISCHE GRAPJES EN GELUIDSEFFECTEN TOEGEVOEGD.



Zo hebben alle stukken hun eigen kenmerken. En bij verplaatsen lopen ze ook over het bord. De koningin doet dat op een heel sensueel heupwiegende manier. Maar het wordt nog leuker. Wanneer de stukken elkaar slaan,



Die grapjes komen overigens alleen tot uiting wanneer u 3D weergave van het spel kiest. In normale 2D weergave kijkt u van boven op het bord en ziet het er uit als ieder ander schaakspel.



gebeurt dat met een compleet gevecht. De torens veranderen in stenen bruten die met bot geweld erop los slaan, de pionnen verzinnen trucjes en de koningin gebruikt haar toverkracht. Dit gaat geheel geanimeerd en rijkelijk begeleid met geluidseffecten, variërend van ontploffingen tot angstschreeuwen.

De bijgeleverde handleiding legt in tien pagina's de regels van het schaakspel uit, de overige tien pagina's bestaan uit historische schaakpartijen in schaak-notatie. Deze partijen dienen tevens als beveiliging van het spel.

Wat een gein, zoals die stukken elkaar te lijf gaan! Compleet met bloedspetters en rochelende doodskreten. Als je met dit programma nu ook nog een echt potje schaak zou kunnen spelen, zou het echt iets hebben. *Battle Chess* is voor iedereen leuk om eens te zien en te horen, maar voor een echte schaakliefhebber geen partij. Zelfs in 2D, waar minder processortijd benodigd is voor de animaties blijft het een middelmatig schaakprogramma.

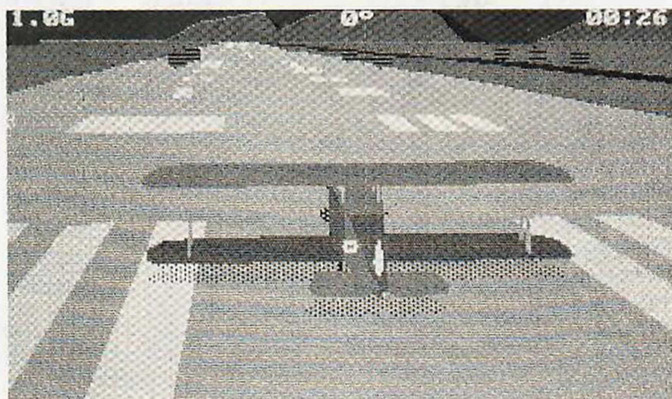
Laurens van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Interplay
Amiga ƒ 39,95/BEF. 779
Atari ST ƒ 39,95/BEF. 779
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Systeemeisen: 512K RAM, DOS 2.1 of later
Video: CGA/EGA
Geluid: speaker
Beveiliging: handleiding

Chuck Y

CHUCK YEAGER IS EEN VETERAAN OP VLIEGENIERSGEBIED. IN DE ZESTIGER JAREN MAAKTE HIJ DEEL UIT DE SELECTE GROEP TEST-PILOTEN VAN DE AMERIKAANSE LUCHTMACHT WELKE ALLERLEI EXPERIMENTELE VLIEGTUIGEN TOT HET UITERSTE UITPROBEERDEN. OP SNELHEIDSGEBIED WAS IN DIE DAGEN EEN MAGISCHE GRENS DIE VAN DE GELUIDSSNELHEID. VEEL TOESTELLEN WERDEN ONTWORPEN OM DEZE GRENS TE BREKEN. CHUCK YEAGER WAS DEGENE DIE DE GRENS UITEINDELIJK ALS EERSTE DOORBRAK.



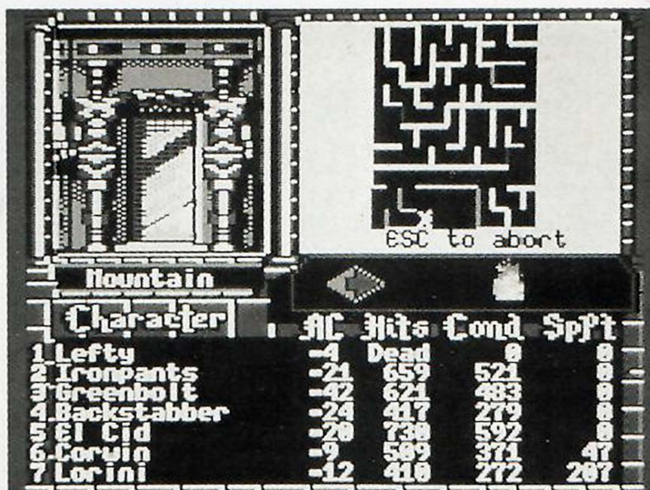
NNEN OOK GOED ZIJN

OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT.

Bard's Tale III: Thief of Fate

HET DERDE DEEL IN DE *BARD'S TALE* CYCLUS IS EEN LOGISCH VERVOLG OP DE VORIGE TWEE DELEN. VEEL UIT DEZE *BARD'S TALE* VERHALEN KOMEN WE OOK WEER TEGEN IN NIEUWERE ROLE PLAYING GAMES ZOALS *ULTIMA* EN *MIGHT & MAGIC*. SKARA BRAE IS ZELFS TERUG TE VINDEN OP DE KAART VAN *ULTIMA VII*.

In dit spel draait alles om een zoektocht door zeven dimensies om de oorzaak te achterhalen die tot de verwoesting van Skara Brae geleid heeft. Op de dag dat het hele land in Skara Brae bijeenkwam om de overwinning op de duivelse Mangar te vieren, verscheen opeens diens Meester, Tarjan. Zijn schaduw verduisterde het straatbeeld, maden maakten zich los uit zijn vlees en verdelgden de bewoners van Skara Brae. Wanneer een held een doodsvloek over Tarjan uitspreekt, lacht deze hem vierkant uit. Skara Brae is slechts de eerste van vele steden die op een verwoestend bezoek mogen rekenen. Het is duidelijk, Tarjan moet gestopt worden, de oude helden moeten weer opdraven om de Waanzinnige God te weren.





PRODUKT INFO

Fabrikant: Interplay/Electr. Arts

Amiga ƒ 39,95/BEF. 779
Atari ST ƒ 39,95/BEF. 779
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Systeemeisen: 512K, DOS 2.1 of later
Video: CGA/EGA/VGA 16kb
Geluid: speaker
beveiliging: codewiel

The *Bard's Tale III* bevat alle role playing game elementen zoals wij die kennen. Doolhoven moeten worden doorgeworsteld, monsters moeten worden verslagen en schatten moeten worden gevonden. Naast wapens en toverspreuken kunnen ook liederen van de Bard gebruikt worden om monsters te overwinnen.

Wat gebruikersinterface betreft is duidelijk dat er in de korte tijd sinds 1990 veel veranderd is. De interface zoals toen gebruikelijk vinden wij nu bijzonder onhandig; een gevecht met een paar monsters kost al snel een fors aantal handelingen. Door de "moderne" RPG's word je heel snel verwend; terug naar een wat ouder RPG - hoe goed ook - wordt daardoor heel moeilijk.

Alhoewel algemeen *The Bard's Tale III* als een klassieker gezien wordt, is het misschien leuk voor mensen met een nostalgische inslag. Ikzelf wordt liever verwend door een hedendaags RPG.

Laurens van Wijk

eager's Advanced Flight Trainer 2.0

Zoals de naam *Advanced Flight Trainer* al aangeeft, is het een vluchtsimulator waarbij u lessen kunt nemen. De leraar tijdens deze lessen is uiteraard Chuck Yeager zelf. Een zeer compleet trainingsprogramma staat ter beschikking, waarbij Chuck aangeeft hoe gevlogen moet worden. Daartoe zijn op het scherm de instellingen dubbel uitgevoerd: een van de leerling en een van de leraar.

AFT heeft geen centimeters dikke handleiding, zoals gebruikelijk is bij de meeste vluchtsimulatoren; het is daarentegen een klein boekje. Dit bevat wel alle informatie voor beginnende piloten, waarbij men niet direct bedolven wordt met allerlei ingewikkelde details.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts

MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 779
Systeemeisen: 512K, DOS 2.0 of hoger
Video: Herc/CGA/EGA
Geluid: speaker

NB. draait niet op 486
Audiocassette bijgevoegd met mondelinge instructies van Chuck Yeager.

Technologisch is het goed te zien dat *AFT* een programma uit 1989 is. Grafisch gebruikt het Hercules (jazeker!), CGA of EGA; VGA wordt niet ondersteund. De geluiden die het kan produceren zijn alleen via de PC-speaker (indien u die hebt) te horen. Een voordeel daarvan is wel dat voor *AFT* geen snelle computer nodig is om goed te werken, een XT is al snel genoeg.

***AFT* heeft mij menig uurtje vliegles gegeven. Het is ideaal om mee te beginnen. Het feit dat Chuck's lessen op audiocassette bijgeleverd worden, zodat u de stem van de 'grand old man' zelf kunt horen, maakt het extra leuk.**

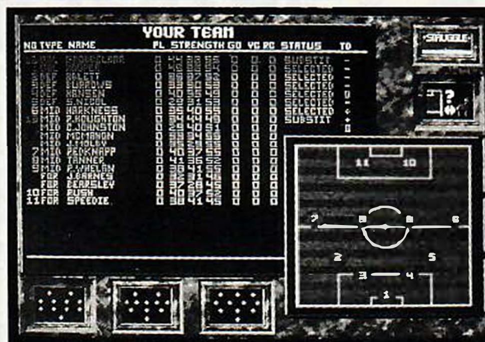
Voor iedereen die het leuk vindt om zonder al te veel poespas en dikke handleidingen eens te vliegen met een vluchtsimulator is de *Advanced Flight Simulator (AFT)* van Chuck Yeager een eenvoudige en goedkope manier om te proberen.

Misschien dat ik hierna eindelijk ook eens een andere vluchtsimulator zou kunnen proberen.

Laurens van Wijk

THE MANAGER

EIND 1991 WERD IN DUITSLAND HET SPEL *BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL* VAN SOFTWARE 2000 UITGEBRACHT. DAT SOFTWARE 2000 OOK BUITEN EIGEN LAND DRIFTIG AAN DE WEG TIMMERT ZAL OPLETTENDE LEZERS NIET ONTGAAN. IN HET VORIGE NUMMER VAN HOOG SPEL RECENSEERDEN WE OP PAGINA 6 HET SPEL *WILD WEST WORLD* VAN HETZELFDE PROGRAMMEURSTEAM.



AMIGA

HARD WERKEN

Dankzij de goede verkopen van *Bundesliga Manager Professional* heeft U.S. Gold besloten een Engelse versie van het spel uit te brengen, terwijl Franse en Italiaanse versies spoedig zullen volgen.
Wij recenseren hier de Engelse versie waarin alle clubs uit de eerste drie Engelse divisies (seizoen 1991-1992) vertegenwoordigd zijn. U moet proberen uw eigen team naar het landskampioenschap te loodsen en onderweg ook nog wat cups mee te pikken. Als manager zult u zich gaan bezighouden met vele facetten van de sport. U bent verantwoordelijk voor het financiële beleid van de club, voor de aan- en verkoop van spelers, voor het trainingsprogramma en de opstellingen. U ziet het, een drukke baan derhalve.
In tegenstelling tot andere gelijksoortige spellen van dit genre kunnen maximaal vier spelers tegelijkertijd aan de slag met een eigen club. Als u uw carrière als manager begint bepaalt u eerst hoelang u het spel wilt laten duren (1 of 3 seizoenen, dan wel zonder tijdlimiet) en op welke moeilijkheidsgraad u wilt spelen.

AMIGA



TAAKVERDELING

Vanuit het hoofdmenu wordt vervolgens het gehele spel bestuurd. De verschillende pictogrammen die hierin worden getoond leiden tot submenu's waarin men zaken kan doen. Als financieel directeur kunt u diverse statistische gegevens opvragen, bijvoorbeeld over bezoekersaantallen. Ook kunt u leningen afsluiten bij de bank en het geld gebruiken om het stadion te verbeteren door het laten bouwen van zitplaatsen, een betere lichtinstallatie of een modern scorebord.
Naarmate het stadion luxueuzer wordt, is het verantwoord om de toegangsprijzen te verhogen. Per slot van rekening moeten die investeringen wel weer worden terugverdiend. Een ander aspect waarmee u als zakelijk leider mee te maken krijgt is het vinden van adverteerders voor de reclameborden en het strikken van een shirtsponsor.

Als trainer houdt u zich bezig met de aan- en verkoop van spelers, het al dan niet verlengen van hun contracten en de opstelling en tactiek voor de volgende wedstrijd. Bij het bepalen van de opstelling heeft u als trainer de elf spelers geselecteerd die in de basis staan, alsmede twee invallers.

Een verhaal apart zijn de trainingen. Niet alleen kunt u de intensiteit van de training bepalen, maar u kunt ook aangeven op welke onderdelen van het spel men de nadruk wil leggen en of u bijvoorbeeld de voorhoede of de defensie wat extra onder handen neemt.
Staat er een belangrijke wedstrijd op het programma dan kunt u besluiten met de hele ploeg in een trainingskamp te gaan, mits daarvoor voldoende geld beschikbaar is natuurlijk.

AMIGA



FLUITSIGNAAL

Voordat de wedstrijd begint kunt u aangeven of u hoogtepunten daarvan wilt bekijken of dat u uitsluitend bent geïnteresseerd in de uitslag. De fragmenten van de wedstrijd worden getoond in de vorm van korte geanimeerde scènes.

Tijdens de wedstrijd kunt u desgewenst een wisselspeler inzetten indien deze voor de wedstrijd werd aangewezen als reserve.

AMIGA



Gedurende de wedstrijd kunt u van tactiek wisselen, bijvoorbeeld om de laatste paar minuten die zwaar bevochten voorsprong te behouden door meer verdedigend te gaan spelen. Tijdens de wedstrijd wordt u op de hoogte gehouden van belangrijke gebeurtenissen, zoals opgelopen gele- en rode kaarten en blessures.

Aan het einde van de wedstrijd krijgt u een krantekop, de uitslagen van de overige wedstrijden en de competitiestand te zien. Was de zojuist gespeelde wedstrijd een cuptreffen dan kunt u de loting voor de volgende ronde bekijken.

In eerste instantie kon *The Manager* mij niet echt boeien. Een indruk die extra versterkt werd door het feit dat de handleiding weliswaar behoorlijk uitgebreid is maar het lang niet altijd meevalt om de gewenste informatie te vinden. In dit soort spellen is succes vooral afhankelijk van de juiste interpretatie van lange lijsten cijfers en andere aanduidingen en het is frustrerend dat niet al deze zaken duidelijk worden uitgelegd. De betekenis van diverse aanduidingen ontdekt men pas door het nodige experimenteren.
Maar, naarmate ik langer met het spel bezig was, raakte ik meer en meer in mijn rol als trainer/manager van de club. Zeker nadat ik een paar wedstrijden had gewonnen, voelde ik me echt betrokken raken bij het wel en wee van mijn club.

Een duidelijke verbetering ten opzichte van eerdere management spellen is de mogelijkheid om het met meerdere mensen te spelen. Liefhebbers van het genre zullen weer menig aangenaam uurtje aan dit spel beleven, maar houdt u van meer actie dan kan ik *The Manager* niet aanraden. Er valt in dit soort spellen namelijk niet veel anders te beleven dan het lezen en interpreteren van tabellen en het opstellen van spelers.

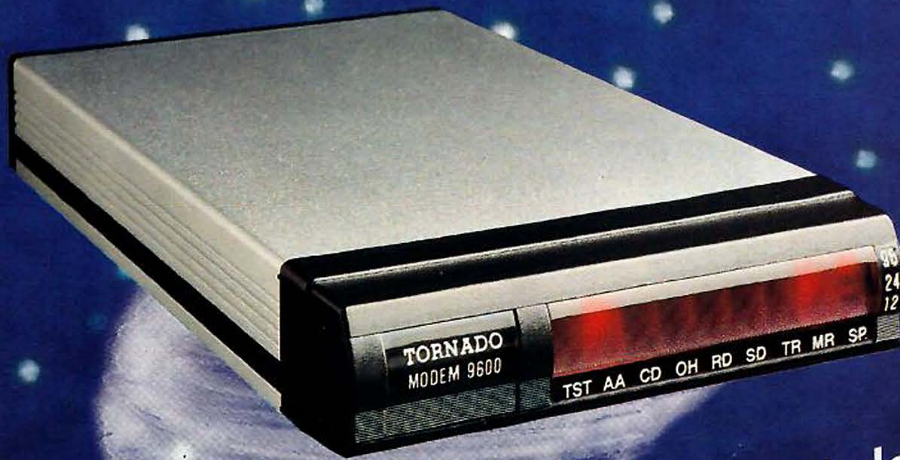
Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Software 2000/U.S. Gold
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 109,- / BEF 2099
Atari ST (1Mb): ƒ 109,- / BEF 2099
MS-DOS: ƒ 109,- / BEF 2099
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: geen

N.B. De Amiga en Atari ST versies van The Manager kunnen weliswaar ook gespeeld worden op machines met 512K geheugen, maar dan krijgt u geen animaties en krantenpagina's te zien.

DE WERVELENDE KRACHT VAN 38.400 BPS



Nu met de gratis service van Videotex! Bel 06-7100



TORNADO SUPER MODEMS I
300, 1200, 2400 bps
Intern: f 349,- Extern: f 399,-



TORNADO SUPER MODEMS II
300, 1200, 1200/75, 2400 bps
Intern: f 425,- Extern f 475,-



TORNADO SUPER MODEMS III
300, 1200, 1200/75, 2400, 4800, 9600 bps
Intern: f 649,- Extern: f 699,-

Prijzen exklusief 18,5% BTW.



TORNADO II FAX/MODEM
300, 1200, 1200/75,
2400 bps modem.
Send- en receive 9600 bps G3 fax
Inklusief fax- en modem software
Intern: f 649,- Extern: f 699,-

Snelle, doeltreffende kommunikatie: u kunt niet zonder. Als u altijd over up-to-date informatie wilt kunnen beschikken, zijn Tornado modems met gratis Videotex software een onmisbaar hulpmiddel.

Want dan kiest u voor de snelste en meest betrouwbare manier van informatieoverdracht: simpelweg via uw PC. Tornado modems zijn er in vele uitvoeringen: intern (als insteekkaart) of extern. Met als onbetwiste topper de Tornado 9600, een modem dat zorgt voor foutloze en probleemloze kommunikatie (f. 1.995,-- exkl. BTW). Door errorkorrektie en 4-voudige datakompressie is een maximale snelheid mogelijk van 38.400 bps (V-32 in kombinatie met (V-42 bis).

Welke versie u ook kiest, uw Tornado modem is standaard geschikt voor Videotex, de makkelijkste vorm van elektronische dienstverlening. Alle Tornado modems zijn toegelaten door het Ministerie van Verkeer en Waterstaat. Maak het uzelf makkelijk. Kies voor een Tornado modem: het beste nieuws in moderne kommunikatie.



Wilt u meer weten over de Tornado modems? Vul dan de bon in voor aanvullende informatie. Of neem kontakt op met Aashima Technology, officieel distributeur van Tornado modems, tel.01804-30833.



Hoeksteen 119/129,
2132 MX HOOFDDORP
Tel.: 020 - 653 36 76.
Fax: 020 - 653 37 24.



Wat goed is komt snel!

Ja, stuur ons per omgaande uitgebreide informatie over de Tornado modems. HS 8

Naam bedrijf: ____________________

Kontaktpersoon: ____________________ M/V

Adres: ____________________

Postkode/plaats: ____________________

Deze coupon sturen naar: G&B Computers, antwoordnummer 235, 2130 BV HOOFDDORP. (Een postzegel is niet nodig.)

Treasures of the SAVAGE FRONTIER

HET LEVEN VAN EEN GROEP HELDEN GAAT ZELDEN OVER ROZEN, ALHOEWEL HET ER SOMS WEL OP LIJKT. NADAT U AAN DE OOSTKUST VAN DE *FORGOTTEN REALMS* TERNAUWERNOOD EEN ANGSTIG AVONTUUR OVERLEEFT HEEFT, GENIET U VAN EEN WELVERDIENDE RUST. U HEEFT ALLE EERBETOON IN ONTVANGST GENOMEN EN LIGT HEERLIJK IN HET ZONNETJE. EEN FLES GOEDE WIJN, EEN GROEPJE VRIENDEN OM U HEEN, HET LEVEN HEEFT ZO Z'N ZONNIGE KANTEN.

BOEEEEEMMMM, KLABBAMERAM, KLETSS, BENGGG!!!!

VERSUFT KIJKT U OM ZICH HEEN. WAAR KOMT DEZE BURCHT VANDAAN, IS DIT EEN NARE DROOM?

Helaas neen, opeens materialiseert uw oude vriend, de tovenaar Amanitas. In een paar woorden brengt hij u op de hoogte van de situatie. U bent in Lorkh, de laatste stad die nog beheerst wordt door de Zhentarim. Toen de dwergen die hier wonen het nieuws ontvingen dat u en uw vrienden de donkere legioenen van de Zhentarim hadden verslagen, kwamen ze in opstand. Maar Lord Geildarr, de heerser van de stad is ook niet gek. Ondanks de orders die hij had ontvangen om zijn hele leger ter versterking naar het oorlogsgebied te sturen, heeft hij een grote legermacht achtergehouden. Als er niet snel iets gebeurt, dan is het te laat voor de dappere dwergen die hier in opstand zijn. Toen Amanitas dit nieuws hoorde, wist hij dat er maar een groep was, die hier kon helpen: "De helden van Ascore".

Treasures of the Savage Frontiers is een *Advanced Dungeons & Dragons* rollenspel. Dat betekent dat gevechten en raadsels voldoen aan de regels die gesteld zijn voor AD&D spellen. Deze regels hebben te maken met bewapening, soort monsters, toverspreuken en nog veel meer details. Ook bepalen ze wie de goeden en wie de slechterikken zijn. In eerste instantie gaat u met zes goeden op pad.



MS-DOS

Voor diegenen die reeds eerder een spel van SSI uit de 'gouden dozen' serie hebben gespeeld, zal de bediening niet als een verrassing komen. Het grootste deel van de tijd is het scherm onderverdeeld in drie stukken. Linksboven is het speelvenster, hierin ziet u de wereld in eerstepersoons perspectief. Ook verschijnen hier de wezens die u tegenkomt op uw reis door de *Forgotten Realms*. Onderin het scherm ziet u een tekstuele beschrijving van dingen die u tegenkomt, of conversaties die u voert. Rechtsboven ziet u de namen van de helden in uw groep, hun gezondheidstoestand (hitpoints) en hun bescherming (AC).Tenslotte ziet u helemaal onderin het scherm een aantal menuopties. Hier vindt u zaken als 'bekijk karakter', 'maak kamp', 'gebruik een toverspreuk' en dergelijke.

Op het moment dat u in een gevecht verzeild raakt, verandert de schermopbouw. Het scherm wordt in tweeën gedeeld, de linkerhelft stelt het slagveld voor. U ziet in deze linkerhelft van het scherm de wereld van schuin bovenaf. Afhankelijk van hun snelheid en de hoeveelheid ballast die ze bij zich hebben, wordt een volgorde bepaald. De snelste mag beginnen met vechten. Dit kan zowel één van uw karakters als een monster zijn natuurlijk. Nu is het afhankelijk van de soort figuur wat zijn opties zijn. Alle soorten karakters kunnen in principe met mêlée-wapens vechten; dit zijn wapens die u alleen kunt gebruiken als u vlakbij uw tegenstander staat, zoals zwaarden, dolken en dergelijke. Maar afhankelijk van hun klasse zijn ze hier meer of minder succesvol mee. Dus krijgers en barbaren zijn meestal beter met hun zwaard dan priesters of tovenaars. Deze laatste twee klassen kunnen echter een heel eigen soort aanval gebruiken, namelijk magie. Spreuken als vuurbal, ijswind en dansende zwaarden kunnen best een gunstige invloed hebben op de afloop van een gevecht. Gelukkig kennen de meeste priesters ook spreuken om de vermoeiden en gewonden weer op de been te helpen, zodat u niet bij uw tweede gevecht al roemloos ten onder gaat.



MS-DOS

Een van de nieuwe zaken in dit spel is de hulp van buitenaf. Als u een tijdje aan het vechten bent, kunt u er donder op zeggen dat vriend en vijand in de buurt van het gevecht zich er ook mee gaat bemoeien. Dat kan heel prettig zijn, vooral als het vrienden zijn. Helaas komt het dus ook voor dat u zich in een gewonnen positie bevindt en dat er opeens nog een extra legertje vijanden bijkomt. Net als in de vorige uitgaven kunt u hier gevechten die u niet interessant vindt door de computer laten uitvoeren. U moet er dan wel rekening mee houden dat het strategisch inzicht van de computer praktisch nul of nihil is. Hij laat gewoon al uw karakters zo hard mogelijk op de vijand inhakken.

Heeft u het gevecht eenmaal gewonnen, dan krijgt u de mogelijkheid om uw tegenstanders te plunderen. Oké, niet netjes, maar op deze manier komt u wel aan geld om betere uitrusting te kopen en af en toe eens door te kunnen zakken in de plaatselijke herberg (*ook belangrijk, volgens Ghlen. Red*).

SCENARIO'S

Het spel bestaat uit een aantal scenario's die achter elkaar plaats vinden. Zo moet u in eerste instantie een slot veroveren, om daarna een stad te bevrijden. Deze scenario's worden natuurlijk steeds moeilijker en zijn verschillend van opbouw. Zo moet u in het ene scenario heel veel vechten om te overleven, in het andere is een voorzichtige aanpak en goed nadenken een vereiste.

Het spel is een zogenaamd *vijfde niveau* avontuur. Dat betekent dat de karakters aan het eind van het spel ongeveer allemaal het vijfde niveau hebben gehaald. Dit heeft te maken met wat ze kunnen en hoe sterk ze zijn. Dit heeft het voordeel dat de karakters aan het eind van het spel niet zo sterk zijn dat ze alles kunnen winnen. Oftewel u kunt ze in een volgende aflevering weer importeren om daar verder te gaan waar u gebleven was.



MS-DOS

Zoals altijd bij de SSI-spellen die gebaseerd zijn op de AD&D regels is dit een goed spel. Grafisch is het niet bijzonder maar zeer zeker goed genoeg om het spel te laten leven voor de speler. Voor het geluid geldt eigenlijk hetzelfde. Het is niet spectaculair maar wel genoeg om een extraatje te zijn. Maar wat SSI spellen zo goed maakt is de uitwerking van het verhaal. Het is duidelijk dat er veel tijd gestoken werd in de ontwikkeling van de scenario's. Deze sluiten naadloos aan op het eerste deel.

Kortom, voor de fans van het genre een verplicht nummer!

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: SSI
MS-DOS 640K
ƒ 119,00/ BEF. 2299
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/ SoundBlaster/ Thunderboard
Systeemeisen: 640k, High Density Drive, Hard disk

Draait ook op PS/2, XT en AT.

VIRUSLIEF EN

SINDS EEN JAAR OF WAT IS DE GROOTSTE ZORG VAN ELKE COMPUTERBEZITTER:

Is mijn computer besmet met een virus?

AANGEZIEN COMPUTERSPELLEN ALS DÉ BOOSDOENER BIJ UITSTEK WORDEN GEZIEN, HOOG TIJD OM EENS WAT FEITEN EN LOSSE GEDACHTEN OMTRENT DIT FENOMEEN NAAR VOREN TE BRENGEN. ALHOEWEL HET NAVOLGENDE SPECIFIEK OVER MS-DOS VIRUSSEN GAAT, IS VEEL OOK VAN TOEPASSING OP AMIGA, MACINTOSH EN ATARI ST VIRUSSEN.

WAT IS EEN COMPUTERVIRUS NU EIGENLIJK?

Heel algemeen gesteld: een virus is een stukje computersoftware, dat in staat is zichzelf te vermenigvuldigen. Voorts kan het een stukje programma uitvoeren wanneer iets specifieks gebeurt, bijvoorbeeld een bepaalde datum bereikt wordt, de computer een aantal malen is aangezet, of gewoon altijd als de computer aangezet wordt. Het stukje programma dat aangeroepen wordt varieert eveneens. Bekend zijn het wissen van de harddisk, het laten stuiteren van een balletje op het scherm of het schrijven van een bepaalde tekst op het scherm. In tegenstelling tot wat de roddelpers beweert zijn er nog steeds geen virussen die uw monitor opblazen, uw harddisk doen smelten of u fysiek aanvallen.

DRIE TYPEN

Virussen komen tot op heden eigenlijk in drie hoofdvormen voor. De eerste is het **bootsectorvirus.** De bootsector is dat deel van de schijf (meestal de harde schijf) waarmee u de computer op laat starten. In deze sector staat programmatuur die de computer nodig heeft om DOS te laden. Dit stukje programma wordt altijd uitgevoerd als u de computer aanzet, en hier nestelt het bootsectorvirus zich. Heeft besmetting eenmaal plaats gevonden en u zet de computer aan, dan wordt het virus geactiveerd.

De tweede vorm is het **filevirus.** Dit nestelt zich in die bestanden welke als extensie **.EXE** of **.COM** hebben. Start u zo'n bestand op, dan zorgt DOS er voor dat het in het geheugen geladen wordt. Vervolgens zorgt DOS dat er naar een vaste plaats gesprongen wordt, namelijk naar de plaats waar de eerste instructie van het programma staat. Bij een besmet bestand is deze eerste instructie vervangen door een instructie die het virus erin gezet heeft. Meestal: *spring naar het eind van dit bestand en voer de instructies uit die daar staan.* Aan het voormalige eind van het bestand heeft het virus een stukje toegevoegd dat er voor zorgt dat andere bestanden geïnfecteerd worden, het balletje over het scherm laat stuiteren of de harddisk wist.

Tot slot is er het **Trojaanse paard**, een relatief eenvoudig virus. Iemand schrijft een programma dat de harddisk wist en noemt dit **WP.EXE**. U denkt: *Ha, ik krijg de nieuwste versie van WP* en start het programma; POEF.. opeens is uw harddisk leeg. Het beroemdste voorbeeld van een Trojaans Paard is *Larry I*. Een krakende slimmerik had een virus-versie van dit spel in omloop gebracht, de harddisk werd gewist bij 222 behaalde punten. Vooral ambtenaren van een bepaald ministerie zijn door dit virus getroffen. En de importeur werd overspoeld met schadeclaims, wat op zich weer een heel aardige is wanneer u bedenkt dat de officiële versie geen enkel probleem opleverde. Dit zijn niet de enige bekende vormen maar andere (zoals het partitietabel-virus) zijn een afgeleide van deze.

Zoals uit voorgaande blijkt, moet u een besmette diskette of een besmet bestand gebruiken om uw eigen computer te besmetten. Aangezien spellen de meest gekopieerde software zijn, worden deze door bedenkers van virussen als ideaal verspreidingsmiddel gezien.

Waarop de vraag rijst: *"Wie zijn dan die bedenkers en programmeurs van virussen?"* Echt weten doen we het niet, onderzoeken hebben uitgewezen dat het waarschijnlijk computergebruikers tussen de dertien en achttien jaar zijn die de meeste virussen schrijven. Een bekend psycholoog van een Amerikaanse universiteit kwam eveneens tot de conclusie, na onder andere de teksten te hebben geanalyseerd die in sommige virussen zijn opgeslagen, dat het adolescenten betrof. Ook een onderzoek naar de verspreidingsmethode van diverse virussen wees in die richting.

VIRUSSEN MAKEN

Is het dan niet vreselijk moeilijk zo'n programma te schrijven? Nee, eigenlijk

McAFEE: OFFICIEEL IN NEDERLAND DANKZIJ CPU!

MCAFEE

De produkten van het Amerikaanse bedrijf McAfee Associates zijn wereldwijd bekend. McAfee programma's worden als shareware verspreid, u mag deze dus vrijelijk kopiëren of van een BBS afhalen om even te proberen. Pas wanneer u de software ook daadwerkelijk gaat gebruiken bent u verplicht een licentie te nemen. Hebt u eenmaal het verschuldigde bedrag overgemaakt, dan komt u vanaf dat moment in aanmerking voor gebruik van de telefonische hulplijnen en andere diensten van McAfee. Een privé-licentie geldt voor één jaar en moet daarna vernieuwd worden; bedrijfslicenties lopen twee jaar.

McAfee heeft een hele reeks virus-produkten, maar de vier belangrijkste zijn Virus Scan, Clean Up, VShield en NetScan.
Met Scan spoort u een virus (inclusief **Stealth**-virussen) op, zowel harddisks als floppydisks kunnen onderzocht worden. Scan laat duidelijk zien wat geïnfecteerd werd, bestanden, bootsectoren, partitie-tabellen of geheugen. Verder kan Scan besmette bestanden overschrijven en wissen.
Clean Up kan een ontdekt virus uit bestanden verwijderen en meestal de aangerichte schade herstellen.
VShield is een geheugen-resident programma dat virussen voorkomt. Het controleert, wanneer een programma opgestart wordt of er een virus aanwezig is. Is dit het geval dan wordt het opstarten afgebroken en kijkt u weer tegen de DOS prompt aan.
NetScan is een netwerk versie van Scan en is compatibel met de meeste netwerksoftware.

CPU

Sinds 28 maart 1991 is **Communications and Productions United** (CPU) uit Den Bosch geautoriseerde agent voor Europa. En ze hebben het meteen groots aangepakt, moet gezegd worden. TWAALF lijnen staan dag en nacht paraat om u bij te staan bij uw virusproblemen. Natuurlijk alleen wanneer u geregistreerd staat bij CPU en betaald hebt. Maar dan kunt u ook 24 uur per dag (!) met de helpdesk bellen wanneer u problemen hebt.

Ook voorziet CPU in on-site virusbestrijding, het is dan ook niet verwonderlijk dat vele grote bedrijven een McAfee licentie bij CPU genomen hebben. Laten we wel wezen, er komt bij virusbestrijding vaak heel wat meer kijken dan eventjes de anti-virus software draaien. Zeker tegenwoordig met de zogenaamde 'stealth'-virussen en de nieuwe 'memory'-technieken. Bovendien biedt CPU de mogelijkheid van een update-contract. Gemiddeld verbetert (update) McAfee zijn producten tien à twaalf keer per jaar. Voor het luttele bedrag van ƒ 70,00/BEF. 1350 krijgt u dan een jaar lang deze updates binnen 48 uur na verschijnen op diskette thuis. Voor bedrijfslicenties gelden andere bedragen.

Voor meer informatie over privé en bedrijfslicenties neemt u even kontakt op met:

CPU
Predikheerenpoort 8
5211 NK Den Bosch
Tel: 073-141252
Fax: 073-140437
BBS: 073-130204/124674

VIRUSLEED

Hype of Realiteit???

niet; wie een goede kennis van DOS en machinecode heeft, kan al vrij vlot aan de gang. Wie die kennis niet zelf bezit kan haar verwerven via boeken en tijdschriften. Een Duits tijdschrift heeft zelfs voor een behoorlijk schandaal gezorgd door de broncode van een virus tepubliceren. En wat te denken van de *virus constructie* set, die in de loop van 1990 in omloop kwam?

Is er dan niets tegen te doen, horen wij u wanhopig vragen? Jawel hoor. **Sluit alle omstandigheden uit die besmetting mogelijk maken**. En dan is en blijft hoofdregel nummer één: **weersta de verleiding en kopieer geen illegale software**! Het is niet de enige besmettingsbron, maar 99% van de eerste contacten vindt wel degelijk op die manier plaats.

Gelukkig zijn er een aantal zeer goede programma's op de markt die virussen opsporen en eventueel vernietigen; doch deze zijn ook niet zaligmakend, er komen immers steeds nieuwe virussen bij. U heeft dan ook zeer regelmatig nieuwere versies nodig.
Deze programma's maken gebruik van een aantal typische zaken die bij een virus horen. De meest voorkomende is wel de zogenaamde handtekening. De meeste virussen zetten ergens op de disk of in het besmette bestand een bepaalde tekenreeks. Voordat ze opnieuw tot besmetting overgaan controleren ze dan het te besmetten bestand (of de diskette). Staat de handtekening er al, dan weten ze dat er al besmet is. Dit feit wordt gebruikt door de virus opspoorders. Zij kennen de meest voorkomende tekenreeksen die gebruikt worden door de virussen. Komen ze er een tegen, dan slaan ze meteen groot alarm.
Een andere methode is het bijhouden van de afmetingen van de bestanden. Het opspoorprogramma moet eerst één keer alle bestanden op de disk bekijken en hun grootte in een eigen bestand opslaan. Als u nu dit opspoorprogramma weer laat lopen, dan kijkt het of de opgeslagen groottes nog overeen komen met de werkelijke afmetingen van de bestanden.
Ook bestaat er een de hardwarematige beveiliging. Dit is een insteekkaart, die onder andere bewaakt of er niet op onverwachte (en dus per definitie verdachte) momenten naar de disk geschreven wordt. Gebeurt dit, dan wordt de gebruiker gevraagd of dit wel de bedoeling is. Ook het wissen van de disk wordt vooraf gevraagd aan de gebruiker.

GEVAARLIJK?

De hamvraag: "*Zijn virussen nu echt zo gevaarlijk als we met zijn allen denken?*" Helaas moeten hierop **JA** antwoorden. Maar, in onze ogen zijn het niet de virussen zelf die de meeste schade veroorzaken. Integendeel, veel gevaarlijker is de blinde paniek, die in elke computerbezitter opkomt, als het woord virus te berde gebracht wordt. Op het moment dat bekend wordt gemaakt dat er weer een virus is, dat de volgende vrijdag de dertiende zal toeslaan, rukt heel computergebruikend Nederland zich de haren uit het hoofd. Samen proberen we nog te redden wat er te redden valt, zelfs de politie brengt een diskette op de markt met tegengif. Maar op de bewuste ochtend durft niemand de PC aan te zetten.

Bibberend en zwetend neemt uiteindelijk de directeur van het bedrijf een besluit: "*We moeten werken vandaag, als de facturen niet verzonden worden gaat het mis.*" Met trillende handen start het hoofd automatisering de netwerkserver. Hij doet het, er gebeurt niets verkeerds. We zijn niet alle gegevens van de afgelopen honderd jaar kwijt. Het is maar goed dat we de afgelopen week met tien man continu alle PC's hebben afgelopen en gecontroleerd. Nu heeft de mediahype om al deze virussen heen ons maar iets van tienduizend gulden aan manuren gekost. Stel voor dat we de backup hadden moeten terugzetten. Dat had makkelijk een paar honderd gulden kunnen kosten gerekend in manuren.

Bovenstaand scenario is niet uit de duim gezogen, wel ietwat gechargeerd misschien. Maar bij de laatste twee virusgolven die ons land *zouden* overspoelen, ging het wel ongeveer overal zo. Het aantal meldingen dat binnenkwam op de bewuste dagen, was extreem laag; tien of vijftien misschien. Per dag raken meer bedrijven gegevens kwijt door gemorste koffie of iemand die een kabel uit een PC rukt.
Maar op deze bijzondere (virus)dag wordt wel in de media bekend gemaakt, dat er een blindeninstituut is getroffen. De programmeur, lijdend aan een dodelijke ziekte, bracht hier zijn laatste uren in dit tranendal door. Met zijn ene, hem nog resterende hand, had

GROTE HOOG SPEL MS-DOS VIRUS WEDSTRIJD

DE MEEST DWAZE VERHALEN DOEN DE RONDE OVER VIRUSSEN EN WAT ER TEGEN TE DOEN. DE OPLOSSING DIE EEN SNUGGERE OP DE REDACTIE AANREIKTE OM DAN GEWOON DE COMPUTER NOOIT MEER AAN TE ZETTEN WERD HONEND ONDER DE GROTE REDACTIE TAFEL GEVEEGD. HET IS ZEKER BIJ VIRUSSEN UITERST BELANGRIJK KENNIS VAN ZAKEN TE HEBBEN. HOOG SPEL BIEDT U NU DE KANS UW VIRUS-KENNIS TE TESTEN EN DAARBIJ OOK NOG EENS DE NIEUWSTE VERSIE VAN DIE UITSTEKENDE VIRUSDETECTOR/ VERDELGER VAN MCAFEE PLUS EEN JAAR LANG GRATIS SUPPORT- EN UPDATECONTRACT TE WINNEN. DEZE UNIEKE PRIJS WERD TER BESCHIKKING GESTELD DOOR COMMUNICATIONS AND PRODUCTIONS UNITED (CPU) UIT DEN BOSCH.

HOOFDPRIJS: COMPLEET MCAFEE VIRUS PAKKET MET EEN JAAR SUPPORT

WAT MOET U DOEN?

Heel eenvoudig, hierna volgen de twaalf meest gehoorde kretologiën over virussen. U moet het goede antwoord aankruisen: WAAR of NIET WAAR. Of dit antwoord goed is kunt u op de volgende pagina controleren. Voor ieder goed antwoord kent u uzelf 1 punt toe. Indien u 10 of meer punten scoort, kunt u met een gerust hart meedoen aan de grote HOOG SPEL VIRUS WEDSTRIJD.

DE KRETEN

1. Een virus is een computerprogramma dat zichzelf kan vermenigvuldigen.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
2. Ieder virus-detectie programma kan polymorfe virussen opsporen.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
3. Virusbesmetting treedt alleen als ik bestanden van een besmette diskette af kopieer.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
4. Niet alle virussen zijn schadelijk.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
5. Een virus kan mijn file netwerk server besmetten.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
6. Ik maak altijd een veiligheidskopie; IK krijg dus nooit last van virussen.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
7. Virussen doen mij niets want ik gebruik een actieve detector.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
8. Mijn READ-ONLY bestanden kunnen niet besmet worden.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
9. Ik kan een virus verwijderen door mijn hard disk low-level te formatteren.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
10. Ik kan een virus verwijderen door alle .COM en .EXE bestanden te wissen.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
11. Virussen komen alleen maar in Nederland voor.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR
12. Een virus kan een bestand meerdere malen besmetten.	☐ WAAR	☐ NIET WAAR

TEST UW VIRUS I.Q.

DE ANTWOORDEN

1. WAAR. Iedere keer dat u een programma start dat een actie uitvoert (executable code bevat; kortom, alle applicaties en spellen die u dus gebruikt) kan het virus zichzelf naar dat programma kopiëren en vervolgens zich door uw bestanden vermenigvuldigen, waarbij deze stuk voor stuk besmet worden.

2. NIET WAAR. Polymorfe virussen kennen we pas sinds kort, in feite zijn het zichzelf wijzigende virussen. Dit betekent dat iedere keer dat het virus zich vermenigvuldigt, het zichzelf ook verandert. De meeste virus-detectoren herkennen virussen door naar een specifieke hexadecimale character-string te zoeken. Jammer genoeg zijn dit soortdetectoren dus niet opgewassen tegen polymorfe virussen zoals Tequila en Chameleon. Sommige, nieuwe virus-detectoren hebben zogenaamde anti-encrypt routines die veel van de polymorfe virussen wel kunnen herkennen.

3. NIET WAAR. Een van de meest voorkomende besmettingsvormen is via het modem. Het is niet voor niets dat de meeste BBS-en zo'n strenge controle op binnenkomende bestanden uitvoeren!

4. WAAR. Er zijn op dit moment slechts een beperkt aantal kwaadaardige virussen welke ernstige schade aan uw gegevens kunnen toebrengen. De laatste tijd echter worden steeds meer virussen ontdekt die uw systeem compleet en definitief kunnen verzieken. En daarbij dan ook nog uiterst geniepig te werk gaan! LET OP! Ondanks alle fabeltjes zijn er nog steeds geen virussen die uw hardware onherstelbaar kunnen beschadigen. Dus de sprookjes over smeltende hard disks of zichzelf opblazende video chips zijn niet meer dan dat: sprookjes!

5. WAAR. Het virus krijgt dezelfde toegangs-autoriteit als de gebruiker wiens systeem besmet is. Derhalve kan ieder bestand dat door die gebruiker oproepbaar is besmet worden door het virus. Vervolgens wordt iedere andere gebruiker die toegang tot hetzelfde bestand heeft, besmet wanneer hij het bestand gebruikt.

6. NIET WAAR. Een strikvraag. De echte vraag luidt: is uw veiligheidskopie virusvrij?

7. NIET WAAR. Een actieve detector is een zogenaamd geheugen-resident programma, een TSR. Een dergelijk programma blijft in uw geheugen zitten (= resident) en gaat aan de slag wanneer dat noodzakelijk is. Een goed voorbeeld van een TSR is de besturings-software van uw muis.
Actieve detectoren zijn voortdurend op zoek naar verdachte virus-activiteiten in het geheugen van uw computer. Toch zijn er enige nadelen aan verbonden. Ten eerste zijn het natuurlijk perfecte doelwitten voor de makers van virussen, niets leukers dan zo'n detector onderuit te halen natuurlijk. Bovendien ondergraven veel virussen zo'n verdedigings-systeem door de systeem-bestanden te besmetten. Sommige actieve detectoren slaan vaak vals alarm, waardoor een spel of programma gestopt moet worden en de gebruiker geïrriteerd raakt. Als alternatief kan een 'device driver' gekozen worden, welke actief is voordat de systeem-bestanden geactiveerd worden; ook een geheugen-residente scanner die naar bepaalde virussen zoekt is te prefereren.

8. NIET WAAR. Sommige geavanceerde virussen kunnen het 'read-only' attribuut uitschakelen, het bestand besmetten en vervolgens het attribuut weer inschakelen. Deze zogenaamde 'stealth' virussen proberen u ervan te overtuigen dat er niets aan de hand is.

9. NIET WAAR. Sommige virussen nestelen zich in RAM en besmetten de disk opnieuw wanneer het besturings-systeem opnieuw geïnstalleerd wordt.

10. NIET WAAR. Niet alle virussen zitten in .COM of .EXE bestanden. En zelfs wanneer dat wel zo is, kunnen ze altijd ook nog resident in het RAM geheugen, in de boot-sector of op uw veiligheidskopieën aanwezig zijn.

11. NIET WAAR. Virussen komen over de gehele wereld voor. Alhoewel het waar is dat de meeste virussen oorspronkelijk in Europa ontwikkeld werden, is het nu een internationaal probleem geworden. Er zijn nu virussen uit IJsland, Duitsland, Zwitserland, Pakistan, India en Amerika.

12. WAAR. De meeste virussen zijn zo gemaakt dat ze een bestand slechts éénmaal besmetten. Sommige (oudere) virussen bevatten echter programmeerfouten waardoor meermalen hetzelfde bestand besmet kan worden. Wanneer deze meervoudige besmettingen niet ontdekt en verwijderd worden, kan het virus zich alsnog verder verspreiden.

DE SCORE

10-12 punten:	VIRUS GENIE. Neem deel aan de prijsvraag!
7-9 punten:	U komt er wel; probeer de prijsvraag in ieder geval.
4-6 punten:	kantje boord! de prijsvraag is moeilijk voor u.
0-3 punten:	pak een pin, sluit de ogen en prik ergens op de pagina. Stuur het geprikte woord in; u heeft in ieder geval daarmee meer kans dan door verstandelijk proberen de prijsvraag op te lossen. Zet uw computer nooit meer aan!

hij net dié vitale programmaregels ingetypt, die het leven van de blinden voortaan draaglijk zouden maken. En net bij hem slaat het virus toe. Alles wat hij gedaan heeft is weg, de laatste acht maanden van zijn leven zijn voor niets geweest. Vertwijfeld blaast hij zijn laatste adem uit...

Tenminste dat hopen we voor hem, want was hij bij ons in dienst en hij raakte acht maanden werk kwijt, dan had hij niet meer terug hoeven komen. Kom nou, er is toch geen één programmeur, die acht maanden werk kwijt raakt door een virus. Waar zijn de back-up kopieën dan? Waar is de documentatie die hij gemaakt heeft? Of was het een goedwillende amateur die na acht maanden ploeteren blij was dat hij een geldige reden had om eindelijk op te houden met dat ellendige programma? Of was het gewoon eigenlijk allemaal helemaal niet waar?

DUS?

Met bovenstaand verhaal willen we niet beweren dat het probleem niet bestaat. Zelfs niet dat het geen serieus probleem is, wat zeker onze volle aandacht verdient. Maar wat we wel beweren is, dat de onzin die er zo langzamerhand om dit fenomeen heen ontstaan is, zwaar overdreven is. Zeker de richting die men eraan geeft. Op dit moment is preventie en detectie de grootste kostenpost die samenhangt met virussen. Een voorzichtige schatting doet vermoeden dat er zo'n duizend maal meer geld wordt uitgegeven aan deze twee zaken, dan dat er aan werkelijk geleden schade is. Waarbij de grootste ellende geleden wordt op die plekken waar men zich niet aan de regels houdt en men in paniek raakt wanneer er weer eens een virusje dreigt.

Hoe het ook zij, **voorkomen is beter dan genezen!** Gebruik regelmatig een virusdetector, en bij voorkeur een goede! Mocht het dan toch nog mis gaan, ga dan - en zeker bij wat grotere systemen zoals netwerken - niet zelf aan de computer sleutelen om het virus te verwijderen, of om de vermiste bestanden terug te halen. Roep hiervoor deskundige hulp in. En zorg er voor dat al uw belangrijke gegevens op gezette tijden bewaard worden, door een regelmatige back-up te maken. Die paar minuten per dag kunnen u heel wat problemen helpen voorkomen.

DE PRIJSVRAAG

Wij geven u vier definities van virussen, aan u de taak het juiste virus erbij te zoeken.

1. Op Vrijdag de 13de zal dit virus ieder programma wissen dat u opstart.

2. Dit virus vertraagt uw disk drive en maakt 3K van uw diskette en 7K RAM geheugen onbereikbaar voor DOS.

3. Iedere achtste keer dat u uw diskdrive opstart zal dit virus een boodschap op uw scherm zetten dat uw computer bedwelmd is.

4. Dit virus maakt dat losse karakters zichzelf van het scherm losmaken en naar de onderkant van uw scherm vallen.

Welk virus hoort bij welke definitie?

STONED
JERUSALEM
CASCADE
BRAIN

Stuur de oplossing naar:

Hoog Spel
Virus wedstrijd
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

met vermelding van uw computer, A-drive formaat en niet te vergeten uw naam en adres.

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

YO BESTE AVONTURIERS EN AVONTURIERSTERS, DEZE KEER EEN SPECIALE UITVOERING VAN DE QUEESTE. HET ZAL NIEMAND ONTGAAN ZIJN DAT SIERRA AVONTUREN ZEER POPULAIR ZIJN. HET ZAL OOK NIEMAND ONTGAAN ZIJN, DAT ER NOGAL WAT MIS KAN GAAN MET DEZE SPELLEN. ZOVEEL ZELFS DAT IK ME DEZE KEER GENOODZAAKT ZIE OM DE HALVE QUEESTE TE VULLEN MET DE MEEST VOORKOMENDE PROBLEMEN EN HUN OPLOSSINGEN. GELUKKIG BLIJFT ER NOG WAT RUIMTE OVER OM ONZE VRIEND GUYBRUSH VERDER OP WEG TE HELPEN EN OOK ERNIE EAGLEBEAK HOEFT HET NIET ALLEEN TE DOEN (GRIJNS, GRIJNS...) IN *SPELLCASTING 201*.

MONKEY ISLAND 2

Met een beetje inzet en de hulp van de vorige keer hebben jullie nu natuurlijk allemaal de vier stukken van de kaart. Dus is het op naar Wally om hem de kaart te geven. Klein probleem, Wally is ontvoerd. (Ha, dat kan je zelf ook.) Eenmaal in het fort van LeChuck weet je je snel genoeg, op de jou zo toevertrouwde methode, in de nesten te werken. Met het onsmakelijke karakter dat je zo eigen is, weet je dat vast wel weer op te lossen. Eindelijk dan, Dinky eiland. Sterker nog, eindelijk dan de plaats waar de schat ligt en de laatste confrontatie... Aangezien inventiviteit nou niet direct de sterkste eigenschap van Guybrush is, is de oplossing die hij kiest om LeChuck te verslaan voor de hand liggend. Duidelijk is ook, dat het de meest onsmakelijke is die hij kon bedenken. Een stukje vieze onderbroek en een zakdoek met snot! Dat is nog eens wat anders dan yoho en een fles met rum! En dan het smerige geintje dat hij uithaalt om aan die onderbroek te komen, letterlijk een fluitje van een cent. (Cent=munt, machine, munt, bukken, hint, hint...) Als je nu nog, geheel in overeenstemming met je karakter, gauw met de lift vlucht als LeChuck er aan komt, dan kan niets je nog van de uiteindelijke ontknoping afhouden. Je moet natuurlijk wel onthouden, dat je als gezonde Hollandse jongen zijnde, altijd een paar rubberen ballonnetjes bij je hebt. Je weet nooit....wanneer je die eens op kan blazen.

ROBIN HOOD CONQUESTS OF THE LONGBOW

'Allerbeste Ghlen,

Ik heb twee vraagjes over het nieuwe Sierra adventure Conquests of the Longbow.

1 Als ik de "fens monk" aanhoud, kom ik op de lange duur samen met een dwerg in een bootje vast te zitten in de dock. Ik denk dat ik, om het hek omhoog te krijgen, aan de tong van de bovenste "Gargoyle" Vocalis moet trekken.

2 Als ik de "abbey monk" aanhoud, kom ik op de lange duur aan een kistje. Om dit kistje open te krijgen moet er een woord ingedrukt worden.

Ja, u heeft mijn vraag al geraden.

Jurgen Aspers, Weert'

Even denken hoor, wat zou je vraag nu kunnen zijn? 'Hoe krijg ik het doosje open?' misschien, of 'Zit er echt een vuurring in het doosje?' Maar goed bij je eerste vraag kan ik je alleen maar op je donder geven. Een hele bibliotheek vol met literatuur in dit klooster en jij leest gewoon niets? Je zou niet zoveel tv moeten kijken en computerspellen spelen, lezen moet je! Voor het tweede raadsel verwijs ik je naar het woordenboek. Het vers dat je van de dwerg gekregen hebt is namelijk een naamdicht, net als het Wilhelmus.

SPELLCASTING 201

Deze keer maar een paar tipjes van de sluier. Eh, de sluier die Ernie van de diverse welgevormde dames moet verwijderen om de raadsels diepgaand te penetreren....

'Beste Ghlen,

Ik schrijf omdat ik verschillende problemen heb met Spellcasting 201.

Hoe kan ik het glazen kastje breken in de Janitors Closet?
Hoe kan ik de olie van het standbeeld verwijderen?
Waar vind je de "7 even greater attachments"?

Gelieve mij te helpen, want als u het niet doet zal ik het aan een joystick wiens naam op fikkie rijmt vragen !!!!

Hoogachtend,
Dimitri Holsteens, Hasselt, België'

Beste Dimitri, ga je gang maar. Ik daag je uit om te kijken of die joystick ook weet dat diamant nu eenmaal glas snijdt. Of dat hij weet dat het vinden van die "7 even greater attachments" nu juist het doel van het hele spel is. Hij weet zeker niet dat je er al één van kunt vinden in je eigen fraternity house. En dat je die ook al aan de Sorcerers Appliance kunt hangen om iets hards en glimmends mee te maken. Dus nogmaals ga je gang, bel hem maar op. Zie maar of hij dat met die glimworm en die groeispreuk begrijpt. Denk je echt dat hij weet dat olifanten heel gauw verliefd zijn als ze klein zijn? Nou, wat denk je...

SPELLCASTING 101

Van M. Cartouche uit Aalst kreeg ik nog een tipje om de drie kruisen aan het eind te overmeesteren. Veel mensen liepen hierop stuk, totdat ze uitvonden dat slapen hielp. Maar M. Cartouche was nog een maatje slimmer. Laat de spreuk Kabbul los op het schilderij aan de muur (Art) en voilà daar is Arthur om u te dienen...

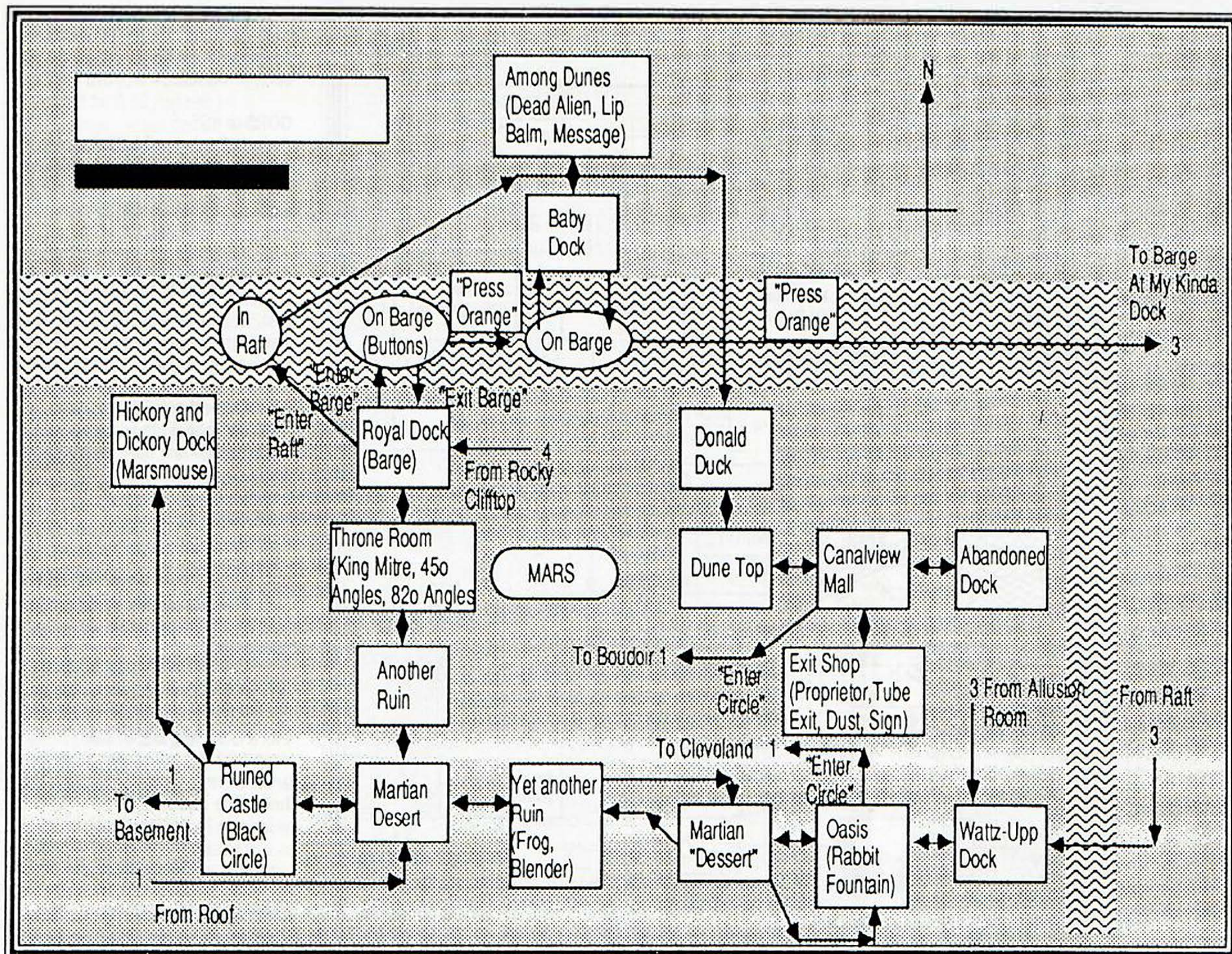
SIERRA PROBLEMEN

Met Sierra adventures worden regelmatig problemen gemeld, en een grote variëteit daarin ook nog. Ik heb geprobeerd de verschillende klachten te inventariseren, het blijken er aardig wat te zijn en dan heb ik nog niet eens de illusie compleet te zijn. De meeste hebben betrekking op MS-DOS, alhoewel we ook een aantal Amiga en Atari ST problemen vonden; wanneer het een Amiga of Atari ST probleem betreft wordt dit duidelijk aangegeven. Enige kennis van MS-DOS wordt verwacht.

De problemen zijn in twee groepen op te delen: foutmeldingen gegeven door het programma en algemene problemen.

ALGEMEEN

Met name de nieuwere spellen zijn niet meer vanaf diskette te spelen, harddisk installatie is noodzakelijk. Over het algemeen is het raadzaam zelfs de oudere spellen vanaf harddisk te spelen vanwege de snelheidswinst bij het lezen vanaf de disk.
Het komt voor dat reeds het installeren van het spel niet lukt. Hier liggen een aantal oorzaken aan ten grondslag. In een aantal gevallen, met name bij gebruik van DOS 4.01, ontdekt de installatie procedure niet dat er een harddisk groter dan 32Mb aanwezig is en geeft aan dat er niet genoeg ruimte vrij is. Wat de reden hiervoor is, is niet geheel duidelijk.



Afwijkende device-drivers, partitie software, verouderde of afwijkende DOS versies, disk managment software, TSR oftewel RAM of geheugenresidente software, zelfs extreem lange PATH en PROMPT commando's in het AUTOEXEC.BAT bestand blijken problemen te kunnen veroorzaken. Wanneer het niet lukt om via de INSTALL procedure het spel te installeren dan kun je alsnog het volgende proberen.

Maak de gewenste subdirectory aan op de hard disk met behulp van het commando **MD.** Met **COPY** *.* kopieer je nu alle bestanden van de Sierra diskettes naar deze subdirectory. In een aantal gevallen en met name bij de nieuwere SCI ("Wijs & Klik" besturing) adventures, moet je voordat je het spel kunt opstarten eerst **INSTALL** of **SETUP** doen om de juiste hardware configuratie - videokaart, geluid(skaart) en besturing - op te geven. Wordt dit niet of niet correct gedaan dan krijg je na het opstarten van het spel slechts een zwart scherm. Dit geldt overigens ook wanneer je het spel wel met behulp van INSTALL naar de harddisk overgezet hebt en een foute configuratie opgegeven hebt. Je moet de INSTALL procedure opnieuw doen wanneer dit je overkomt.

Wanneer je een zwart scherm met uitsluitend de muiswijzer krijgt, betekent dit meestal dat je een latere versie van de Soundblaster hebt, maar zonder de C/MS chips terwijl je bij het installeren GameBlaster gekozen hebt. De GameBlaster is de voorloper van de Soundblaster, zonder spraak maar wel met de C/MS chips (zie ook HS7, pag. 12). Aangezien Sierra momenteel de Soundblaster alleen in de AdLib modus gebruikt kun je ook AdLib kiezen. Bij Dynamix spellen is dit niet het geval.

Sierra spellen zijn ontwikkeld vanuit de gedachtengang dat het geheugen van de computer - afgezien van een eventuele muis-driver - geen programma's mag bevatten. Het is dan ook raadzaam alle TSR's oftewel RAM-residente software te verwijderen voordat je aan een Sierra spel begint. Problemen welke door RAM-residente software kunnen ontstaan zijn het opbreken van de graphics of het vastslaan van het toetsenbord. Het allereenvoudigste is uiteraard het systeem met een zogenaamde kale systeemdisk (ook wel 'bootdiskette' genoemd) op te starten. Een kale systeemdisk maak je door een nieuwe, ongeformatteerde disk in de A drive te steken.

Met het commando **FORMAT A: /S** formatteer je deze disk als systeemdisk. Je kunt eventueel nog een AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS op deze disk zetten waarmee een muis-driver geladen wordt en/of MS-DOS in High Memory geplaatst wordt (dit laatste uiteraard bij *Dr. DOS* en *DOS 5.0*). Hoe deze bestanden eruit dienen te zien hangt van je configuratie af, een standaard bestand kunnen we niet echt geven. Om het systeem met deze systeemdisk op te starten zet je, met de disk in drive A, de computer aan of herstart door <CTRL>+<ALT>+<DEL> tegelijkertijd in te drukken.

PROGRAMMA MELDINGEN

Sierra heeft vrij veel foutmeldingen ingebouwd in de programma's, zodat vrijwel ieder probleem gedefinieerd kan worden en de speler de juiste actie kan ondernemen. Hét grote probleem, zeker met alle klonen die tegenwoordig verkocht worden, is dat er bijna niet meer gesproken kan worden van een standaard MS-DOS computer. Men kan zoveel toeters en bellen in- en aanbouwen dat het voor software fabrikanten ondoenlijk geworden is hiermee vooraf rekening te houden. Zeker wanneer men dan ook nog eens het optimale wil peuren uit de nieuwe 386/486 computers, dan kun je op problemen wachten, iets wat Origin ontdekte tijdens het ontwikkelen van *Ultima VII*. De ietwat radicale oplossing om dan zelf maar een nieuwe geheugenmanager, Voodoo genaamd te ontwikkelen, mag dan erg ver lijken gaan, je dient je echter te realiseren dat de MicroSoft en gelijkwaardige 386 geheugenmanagers zich noodgedwongen moeten houden aan een reeds jaren verouderde standaard om toch maar zo optimaal mogelijk gebruikt te kunnen worden. Sierra is nog niet zo ver gegaan, maar eens zal het er toch van moeten komen, denk ik.

In alfabetische volgorde wat bekende en minder bekende MS-DOS foutmeldingen.

CANNOT RESTORE GAME
Algemene foutmelding. Herstarten met kale systeemdisk.

CANNOT RESTORE GAME
in *Trial for Fire*. Jouw configuratie is niet juist voor dit spel. Alleen op te lossen met speciale SCIV patch disk welke je bij Sierra kunt aanvragen.

CANNOT SAVE GAME
Algemene foutmelding. Herstarten met kale systeemdisk.

Inner Harem (Wife, Torch Secret Map)
Down
5 To Start of catacombs
From barge at Baby Dock 2
Harem
Audience Chamber (Sultan, Female Guard)
To Cramped Space 1
"Enter Circle"
Exit Barge
On Barge
My Kinda Dock
Main Hall Of Palace
Oriental Garden (Well)
Minaret (Black Circle)
Enter Barge
"Press Orange"
1 From Cell
"Climb Down"
U
D
Base Of Tower
On Barge
Laundry Room (Clothes Pin)
"Press Purple"
On Barge
Barge Drifts Empty
Up 5 From Ladder Room in catacombs
"Climb Down Well"
Canal
In Raft
On Barge
"Wait"
"Enter Barge"
"Exit Barge"
North
West
JB
East
South
Icy Dock
2 To Wattz-Upp Dock
South Pole
Edge Of Polar Icecap
Inside Tent (Baby Robot)
2 "Enter Circle" To Wattz-Upp Dock
Allusion Room (Circle)
Penguin Park (Penguins Sign)
Nursery (Matron)
Blown Out
Gypsy Camp (Robots)
Orphanage Foyer (Cotton Balls)
"Enter Igloo"
South Pole (Stoop of Igloo)

CRC ERROR
Je hebt een slechte disk. CRC staat voor *Cyclic Redundancy Check*, een manier om fouten op de disk op te sporen. Indien je deze melding krijgt bij spelen vanaf de harddisk dan heb je een probleem. Raadpleeg iemand met voldoende verstand van zaken om dit - indien nog mogelijk - te herstellen. Je loopt kans een nieuwe harddisk aan te moeten schaffen.

DATA ERROR READING DRIVE...
Je hebt een slechte disk. Zie ook bij **CRC ERROR.**

DISK ERROR
Volg zowel de suggesties bij **Out of hunk** als bij **Out of heap**. Lost dit het probleem niet op dan dien je contact met Sierra of de importeur van het spel op te nemen, je hebt een nieuwe disk 1 nodig.

INSERT DISK #...
Zie **OUT OF HANDLES**. Wanneer het probleem zich blijft voordoen is de kans groot dat je een slechte disk hebt.

NOT ENOUGH SPACE TO INSTALL
Je gebruikt MS-DOS 4.01 of later met een harddisk groter dan 32Mb. Installeer zoals hiervoor omschreven. Voor *King's Quest V* geldt een aparte procedure, zie hierna.

OOPS
Algemene mededeling dat er iets onverwachts in het spel gebeurt. *OOPS* in het begin betekent dat je waarschijnlijk een 256 kleuren versie in de directory van de 16 kleuren versie van een spel gezet hebt of omgekeerd zonder de oude versie eerst te wissen.



OOPS in *KQ5*
Zie ook algemene **OOPS**. Krijg je een **OOPS** in de keuken aan het eind van het spel dan moet je het spel opnieuw installeren. Het probleem zal dan verdwenen zijn.

OUT OF HANDLES
De configuratie van je harddisk is niet juist. Net als de meeste op hard disk installeerbare programma's moeten Sierra programma's minimaal 15 tijdelijke bestanden kunnen gebruiken om met goed gevolg vanaf een harddisk gebruikt te kunnen worden. Deze configuratie optie wordt bepaald door het CONFIG.SYS bestand in de hoofd directory. In dit bestand moet een regel **FILES=15** (of meer) opgenomen worden.

OUT OF HEAP
Ernstig probleem, met verschillende oorzaken. Herstart om te beginnen de computer met een kale systeemdisk. **RESTORE** een eerder opgeslagen spel en speel het spel vandaar opnieuw. LET OP! Je **moet** een andere weg kiezen dan voorheen, dus het adventure op een andere manier spelen. Volg dus **niet hetzelfde** pad als tijdens het spel waarin de foutmelding verscheen. Het is aan te raden tenminste drie of vier opgeslagen spellen terug te gaan.

OUT OF HEAP in *Camelot*
De foutmelding vlakbij Gaza betekent dat je waarschijnlijk tweemaal geld van de Treasurer gekregen hebt. Herstel dit en ontvang slechts éénmaal geld. Krijg je de foutmelding tijdens het gevecht met de Saraceen dan betekent dit dat je Galahad moet redden vóórdat je het medaillon in de catacomben krijgt.

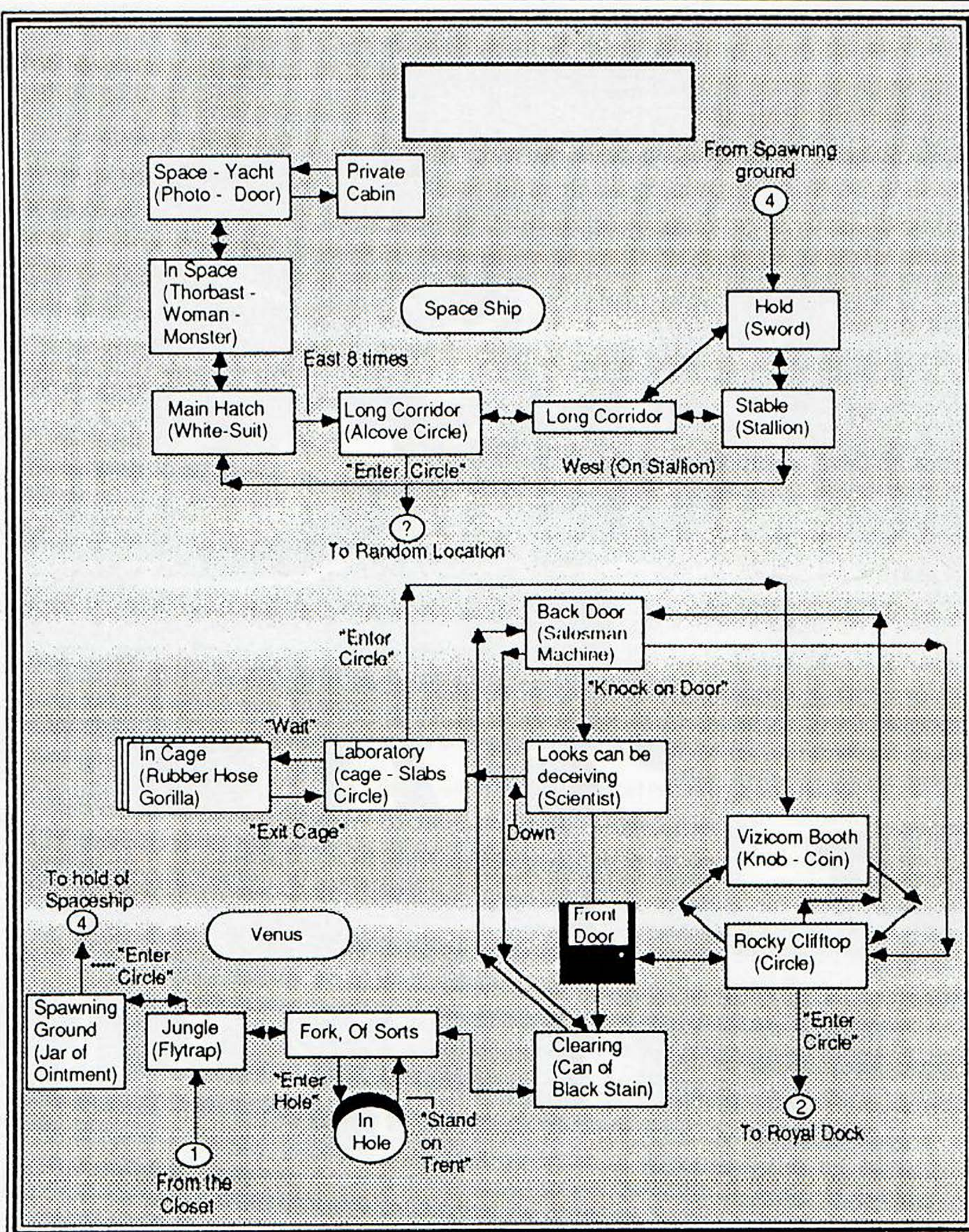
OUT OF HUNK
Te weinig vrij RAM; verwijder alle TSR's of RAM-residente software zoals device drivers, wekkers en shell-programma's of herstart met een kale systeemdisk.

PACKHANDLE FAILURE
Je gebruikt waarschijnlijk een Plantonics graphics kaart in Tandy compatibele 16 kleuren modus. Kies voor CGA vier kleuren.

UNABLE TO INITIALIZE HARDWARE MEDIA
Je hebt waarschijnlijk een Soundblaster. Zet deze op IRQ 3 om het probleem te verhelpen. Een snellere oplossing is de AdLib driver te kiezen tijdens het configureren.

AMIGA MELDINGEN

SOFTWARE ERROR - TASK HELD
Je hebt waarschijnlijk een Amiga 2000 zonder FASTRAM terwijl je *Codename: Iceman*, *Camelot* of



Colonel's Bequest speelt. Je moet een nieuwe disk 1 bij Sierra aanvragen.

SYSTEM ERROR #38
Krijg je dit bij *A-10* dan heb je waarschijnlijk minder dan de 1Mb benodigde RAM. Schaf een RAM uitbreiding aan of laat het RAM geheugen controleren indien je wel een uitgebreid RAM hebt.

(SPEL)SPECIFIEKE FOUTMELDINGEN

0X80/653 NOT FOUND: bij MS-DOS *KQ4*. Je moet de *Waterfall* patch disk bij Sierra aanvragen

0X89/101 NOT FOUND: bij MS-DOS *KQ4* betekent dat je de GameBlaster patch disk welke bij de kaart geleverd werd moet installeren.

0X80/997 NOT FOUND: bij *KQ4* op de Atari ST betekent dat je voordat het avond wordt het fruit, de eenhoorn en de kip naar de heks Lolotte moet zien te krijgen.

DISK ERROR-CANNOT FIND SECTOR. FILE ALLOCATION TABLE BAD
wanneer je in *Trial by Fire* een opgeslagen spel probeert te RESTOREN betekent dat je de SCIV patch disk nodig hebt.

ENTER PASSWORD bij *Larry V* terwijl dit password niet bestaat. Enige remedie is herstarten van de computer.
Je hebt een AT (80286) met 1Mb geheugen en tijdens het installeren aangegeven dit extra geheugen te willen gebruiken. Dit werkt echter niet goed! Run INSTALL opnieuw en gebruik deze optie niet.

FILE SYSTEM ERROR FSREAD GETSEG, READSEGDATA ERROR: -36 op een Macintosh: slechte disk.

GENERAL ERROR #4, 6, 12 of **C** bij een Dynamix spel: slechte disk.

INTERNAL STACK FAILURE - SYSTEM HALTED bij gebruik van een Roland MT-32. Zet de kaart op IRQ 7 en doe hetzelfde in het GOODIES menu van de TRAX software.

INTERNAL STACK OVERFLOW - SYSTEM HALTED:
je moet een bootdiskette maken met de regel STACKS=32,128 in het CONFIG.SYS bestand.

INVALID DISK CHANGE READING DRIVE...:
je gebruikt DOS 4.01 of later. Installeer het spel zelf zoals hiervoor omschreven.

KING'S QUEST V

King's Quest V was het eerste spel van Sierra dat in een speciale VGA 256 kleuren versie uitgebracht werd en dat alleen vanaf de harddisk of met twee drives te spelen is. Dat heeft de nodige problemen veroorzaakt!
Wanneer je het spel naar harddisk wilt installeren gebruik je het INSTALL programma op de STARTUP disk.
De DUAL STARTUP disk gebruik je alleen wanneer je twee drives hebt en geen harddisk; het aantal disk-wisselingen wordt hiermee beperkt. De STARTUP en DUAL STARTUP disks zijn identiek met dien verstande dat de DUAL STARTUP disk de hard disk installeerprocedure mist. Wist je overigens dat er VIER verschillende STARTUP en DUAL STARTUP disks in de 16 kleuren EGA/VGA/TANDY versie van *King's Quest V* zitten? Hoezo geen keuze?

Wanneer de installatie procedure aangeeft dat er niet genoeg ruimte is op de harddisk, installeer je het spel opnieuw met behulp van de *Small Install*. Kopieer vervolgens de resterende *KQ5* diskettes naar de subdirectory.
De 16 kleuren versie neemt 6 Mb harddisk ruimte in beslag, de 256 kleuren versie 9 Mb.

Tot slot, het blijkt in feite wel degelijk mogelijk om *King's Quest V* op een computer met slechts één 360K diskdrive te spelen. Er doet zich echter een klein probleempje voor, je komt in tijdnood. Wanneer je namelijk alleen al het openingscherm van *King's Quest V* wilt bekijken moet je **29** maal diskettes wisselen, waarbij je **10** van de 15 diskettes gebruikt. Dan ben je pas echt een disk-jockey en nog eens "all through the night" ook nog! Overigens heeft nooit iemand uitgezocht hoeveel maal er disk-gewisseld moet worden om *KQ5* op deze manier uit te spelen.

Zo dat was dan alweer het einde van een speciale Queeste. Mijn veront-schuldigingen aan de mensen die nu wat langer moeten wachten op de oplossingen van hun problemen. Maar de Sierra-problematiek vond de hoofdredacteur zóóóó belangrijk, dat ik geen keus had. Volgende keer nog wat meer blootgegeven van *Spellcasting 201*, *Conquests of Camelot* en *Darkseed*. Dank natuurlijk weer naar de mensen die volledige oplossingen instuurden. Speciaal naar Rudi, Sander, Peter, Marnix en Piërre voor *Conquests of Camelot*, Joost voor *B.A.T.* en Leen voor het Nederlandstalig hintboek voor *Larry V*.

Goed, ik ga *Darkseed* even uitspelen.

Ghlen Livid



'IK WIL PILOOT WORDEN'!

EEN VEEL GEHOORDE WENS VAN JONGE KINDEREN, EN DE WAT OUDERE JEUGD MAG ZALIG WEGDROMEN EN FANTASEREN BIJ HET IDEE DAT ZE ZELF EEN VLIEGTUIG BESTUREN EN ALLE LANDEN VAN DE WERELD BEZOEKEN. VOLWASSENEN KIJKEN VAAK MET ONTZAG OP TEGEN IEMAND WAARVAN ZE WETEN OF VERMOEDEN DAT HIJ/ZIJ PILOOT IS.

AIRBUS

Het beroep van piloot heeft voor velen een sterke aantrekkingskracht. Dat is verklaarbaar, vliegen als een vogel, de wereld van boven kunnen bekijken, in korte tijd naar de andere kant van de aardbol reizen; kortom, vrijheid.
Dat gevoel van vrijheid in combinatie met het beroep van piloot wordt al een stuk minder als eenmaal een volwaardige vluchtsimulator wordt bekeken. En ondanks de beperkingen van zo'n programma, doordat het voor veel mensen als onderhoudend spel toegankelijk en 'leuk' moet blijven, mag *A320 Airbus* van Thalion zeker volwaardig genoemd worden!
A320 Airbus geeft voldoening, zeker aan wie van een vluchtsimulator iets meer verwacht dan 'gas geven en opstijgen'. *A320* is tot stand gekomen in samenwerking met de Duitse Lufthansa, Duitse Airbus en Jeppersen (de ontwikkelaar en uitgever van originele vluchtroutekaarten).

BEGINNER

Als ik goed zoek blijk ik een beginneling te zijn in een paar zaken waartoe zeker ook het besturen van een vliegtuig mag worden gerekend. Goed, ik heb wel eens een film gezien waarin iemand zonder enige ervaring een vliegtuig aan de grond zet, maar daarmee blijk zelfs ik niet in staat om de *A320* te vliegen, laat staan aan de grond te zetten.
Als ik een blik op het instrumentenpaneel van de *Airbus* werp zinkt de moed me diep in de pantoffels. Gelukkig wordt voorin de handleiding - speciaal voor mensen als ik - in een redelijk duidelijke stap-voor-stap volgorde beschreven hoe het vliegtuig de lucht in te krijgen. Vanzelfsprekend te beginnen met een trainingsvlucht.

HET IS ME GELUKT, UITEINDELIJK

Maar voordat de *Airbus* het luchtruim kiest gaat er nog het een en ander mis. Er komt nogal wat bij kijken, vluchtplan invullen, brandstof innemen, de coördinaten van start en bestemming invoeren (om straks de computerbesturing van het vliegtuig te kunnen gebruiken), motoren één voor één starten, flaps een beetje neer en taxiën. Het toestel staat, na enig schuiven met de muis (er kan ook voor cursor- of joystickbesturing worden gekozen), keurig recht voor de startbaan.
Dan gaan de twee motoren op volle kracht vooruit. De machine begint te rollen en laat in korte tijd de helft van de baan achter zich. Als ik even in de handleiding kijk om te zien wat de volgende handeling is ga ik in de fout. Zodra ik weer op het beeldscherm kijk blijkt het toestel in razende vaart naar de rand van de startbaan te koersen. Zijwind.

CORRIGEREN

In paniek (op deze vlucht zitten er 55 passagiers achter me) begin ik met de muis de richting te corrigeren. Een beetje te veel naar links en vervolgens een beetje te veel naar rechts.
Door die veel te scherp uitgevoerde correcties zwalkt het toestel als een dronken zeeman over de startstrip om even later in het grasland naast de baan te duiken. Einde van een handvol vakantiegangers, einde van een vliegtuig en heel waarschijnlijk het einde van deze veelbelovende piloot.

Maar het computerprogramma is geduldig. Probeer het gewoon nog een keer, en kijk dit keer vóór het opstijgen in het boek. Het is ook mogelijk om tijdens de vlucht de pauzeknop in te drukken. Dat geeft u alle tijd om over de volgende handeling na te denken of even wat na te slaan.

ILS

Na het klimmen naar 20.000 voet draaien we een mooie bocht naar 320 graden. Voor de eerste oefenvlucht moeten we namelijk weer terug naar huis om te landen. Halverwege zetten we alvast een lichte daling in om straks het denkbeeldig rechthoek in de lucht van het ILS (Instrument Landing System) niet te missen. Dat ILS is een

Airbus is een uitstekend programma en heeft op onze harde schijf een vaste plaats gekregen. Voorlopig vliegen we van Amsterdam naar Limburg en misschien doen we Rotterdam nog een keer aan. Het lijkt me leuk om daar de eerste landing zonder instrumenten te maken.

Mocht het zelfvertrouwen onverbiddelijk toeslaan dan hebben we nog de mogelijkheid om minder gunstige weersomstandigheden tijdens de landing te simuleren.

Robert K. Reurslag

schitterende uitvinding, zeker voor beginnende piloten. Zodra het vliegtuig binnen bereik van het ILS van een vliegveld komt krijgt de piloot een seintje op een van de vele instrumenten. Rest slechts op <ENTER> te drukken om althans het moeilijkste deel van de landing automatisch te laten verlopen. Aanvliegen, dalen, corrigeren, motorvermogen bijstellen, alles gaat automatisch.
Natuurlijk moet de piloot nog een paar dingen zelf doen. Heel belangrijk is bijvoorbeeld landen met het landingsgestel uitgeklapt. Ook afremmen na de landing is niet onverstandig.
Maar dan staat het toestel stil en is de eerste 'echte' vlucht met de *A320 Airbus* een feit.
Na deze ervaring stijgen we regelmatig en helemaal 'met de hand' op vanaf verschillende vliegvelden in Europa. Voorlopig landen we nog met behulp van de ILS, maar als we goed letten op snelheid, dalingstempo en de correcties op het motorvermogen tijdens zo'n ILS-landing moet het over een tijdje zelf te doen zijn.

LEREN

Om piloot te worden en uit te groeien tot 'Chief Pilot' moet men de *Airbus* zonder alle automatische middelen kunnen vliegen en landen. Zover ben ik nog lang niet en dat is niet verwonderlijk. De opleiding tot piloot is geen kleinigheid. Er zijn in de handleiding gegevens over de opleiding tot piloot bij de Duitse Lufthansa, die aan dit computerprogramma heeft meegewerkt, afgedrukt. U begint als student en door een aantal kwalificatievluchten af te werken kunt u het uiteindelijk tot Captain schoppen. In werkelijkheid zou u daar zo'n twaalf jaar over doen!

COMPLEET

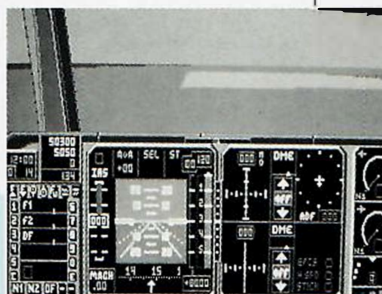
De vliegtuignabootser *Airbus A320* van Thalion heeft een zeer professionele invalshoek. Alle geheugenruimte en processorcapaciteit van de computer wordt benut om het opstijgen, vliegen en het laten landen van de Airbus de meeste aandacht te geven. Daardoor blijft er relatief weinig speling over om 'mooie' grondplaatjes in het programma te verwerken. U ziet geen gebouwen, geen koeien in de wei en geen bomen langs de weg. U zult ook geen vrolijk zwaaiende mensen op de grond kunnen bekijken. Maar de schematische ligging van voor u bereikbare vliegvelden (het pakket bevat alle **80** vliegvelden met **150** aanvliegroutes voor de Airbus in Nederland, Duitsland, Denemarken, Engeland, Ierland, Oostenrijk, Zwitserland, Frankrijk, België en Luxemburg) **klopt** absoluut. Steden, rivieren, meren en nog grotere waterplassen zijn duidelijk te herkennen.
In de verpakking treft u naast het uitstekende handboek (stampvol informatie en aanwijzingen over instrument-vliegen en vliegen tijdens zelf bepaalde 'ongunstige' weersomstandigheden) twee 'grondkaarten' aan met alle vliegvelden in het voornoemde deel van Europa. Tevens is een boek over de bij die vliegvelden behorende Instrument Landing Systems bijgesloten. U kunt als aankomend piloot aan de gang.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Thalion (in samenwerking met Lufthansa en Duitse Airbus)
Amiga (1Mb) ƒ 129,50 / BEF. 2499
Atari ST (1Mb) ƒ 129,50 / BEF. 2499
MS-DOS ƒ 159,50 / BEF. 3079
Video: VGA 256 kleuren
Geluid: AdLib/SoundBlaster/Thunderboard
Systeemeisen: 386(SX) 25Mhz met VGA en harddisk, eventueel muis of joystick

NB. alhoewel de verpakking van de MS-DOS versie vermeldt dat het pakket TWEE diskettes bevat, is dit niet zo. Programma en pilot disk staan op één 3.5" diskette.





MS-DOS

Naast de software is een handleiding, een boekje met ILS Approach Charts en twee High Altitude Enroute Charts van Europa terug te vinden. Alhoewel deze kaarten uitstekend binnen *Airbus* te gebruiken zijn, zijn ze - wanneer we ze met recente kaarten vergelijken - verouderd. Daarnaast is de fabrikant vergeten te vertellen dat ILS-frequenties alleen maar te vinden zijn in het betreffende boekwerkje. De echte beginner zal moeite hebben met het lezen van deze kaarten en hoe dergelijke navigatie hulpjes geïnterpreteerd moeten worden.

De vlucht kan plaats vinden vanaf elk willekeurig veld in Europa. De hoogte van de bewolking kan door de computer of uzelf ingesteld worden en kan tijdens de vlucht aangepast worden. Na de landing volgt een uitvoerige evaluatie waarbij criteria als juiste landingssnelheid en de juiste plaats waar de wielen de baan raken zeer grof meetellen.

INSTRUMENTARIUM

De A320 is z'n tijd ver vooruit, het gebruikelijke aantal toeters en bellen is tot een minimum beperkt om de vlieger zoveel mogelijk te ontzien. Daarnaast is de kist uitgerust met een Fly-By-Wire besturingssysteem zoals dat ook bij de F-16 terug te vinden is. De bediening van de roeren gebeurt niet meer op traditionele wijze (kabels of oliedruk) maar elektronisch. Bewegingen van de voetpedalen en de stuurknuppel (!) worden door de computer geëvalueerd en eventueel gecorrigeerd. En alsof dit alles nog niet genoeg is, is de Airbus ook nog uitgerust met één van de meest geavanceerde auto-pilots. Met de armen over elkaar kan de vlieger toezien hoe de computer de kist geheel zelfstandig op een altijd perfecte wijze aan de grond zet. Zelfs motorvermogen en flap-settings worden zonodig bijgesteld.

VLUCHTPROFIEL

Nadat beide motoren zijn opgestart moeten allereerst de juiste radiofrequenties voor de navigatieapparatuur worden ingevoerd. Naast een tweetal VOR/DME radio's, waarvan de eerste een ILS-mogelijkheid bezit, is een ADF (Automatic Direction Finder) ingebouwd. Met de eerste twee is het mogelijk op een zelf ingestelde koers naar een VOR-station te vliegen, de laatste geeft de richting aan naar het NDB-baken. Om het toestel na het opstijgen op de juiste koers te krijgen is een seek/hold heading-mode in de computer ingesleuteld. Bij een druk op de knop volgt het toestel de gewenste koers en houdt deze aan totdat u naar een andere koers toe wilt. Nadat we los zijn van de baan kunnen we het EFCS - Electronic Flight Control System - inschakelen. Dit systeem zorgt ervoor dat binnen de vliegkarakteristieken (flight-envelope) van het toestel gebleven wordt. Vooral daalhoek en motorvermogen worden nauwlettend gemeten en desnoods aangepast. Om de juiste snelheid vast te houden kan de TAS (True Airspeed) worden gelocked. Bij een toename van de luchtdruk of het vermeerderen van de tegenwind zal meer vermogen en dergelijke gegeven moeten worden.

Bent u na het volgen van een aantal VOR-radialen eindelijk in de buurt van de plaats van bestemmming dan ondergaat u een buitengewoon vreemde ervaring. De computers zijn in staat de Airbus zonder *UW* hulp op een perfecte wijze aan de grond te zetten. Is de afstand tot de landingsbaan groter dan 8 Nm (nautical miles) dan gaat de Auto-ILS computer volgens een bepaald patroon naar het vliegveld. De landingsprocedure wordt direct ingezet indien u reeds vóór de baan bent. Raken de wielen de baan, dan schakelt dit Auto-ILS-systeem zichzelf meteen uit. Afhankelijk van uw rang worden diverse te selecteren auto-pilot opties uitgeschakeld.

CONCLUSIE

De algemene indruk van *A320* is redelijk te noemen. De handleiding, welke de Amiga versie beschrijft, had beter gekund, zeker wat betreft de MS-DOS versie. De definiëring van een aantal toetsen is bij MS-DOS afwijkend en dus foutief in de handleiding vermeld. Ook wordt er te weinig aandacht besteed aan navigeren, een van de moeilijkste onderdelen van het vliegen. Qua vliegeigenschappen is de *Airbus* een soepel te vliegen lobbes. De besturing met de muis of joystick is zeer goed te doen. Alleen jammer dat de rûdderpedalen niet aanwezig zijn omdat soms de neiging ontstaat ietwat te veel op te sturen.

Wat mij persoonlijk tegenvalt is de detaillering wanneer ik naar buiten kijk. Gezien de huidige standaard, zeker wanneer je toch al verplicht een 386/486 moet hebben om dit te draaien, moet de detaillering van de buitenwereld gewoon goed zijn. In *Airbus* is deze detaillering beperkt. Het argument dat alle processor-tijd gebruikt wordt voor de simulatie vind ik geen hout snijden; bij *Falcon 3.0* en zelfs *Flightsimulator 4* kan het toch ook? Wellicht moeten de makers van *Airbus* maar eens ten rade gaan bij de programmeurs van Mallard of SubLogic.

Steven Groot

HET IS ALTIJD WEER SPANNENDE PRET WANNEER HET NIEUWSTE PRODUKT VAN IMPRESSIONS OP DE REDACTIONELE BURELEN BELANDT. HEBBEN ZE HET WEER VERKNALD OF IS HET EEN PRACHTSPEL? MET GEMENGDE GEVOELENS EN ENIGSZINS ARGWANEND WERD SAMURAI ONTVANGEN. DAT HADDEN WE TOCH AL EENS EERDER GEZIEN? ROB HUNTER GING OP STROOPTOCHT...

SAMURAI

The way of the Warrior

Samurai - The Way of the Warrior speelt zich - begrijpelijk - in het Japan van de zestiende eeuw af. In die tijd was Japan opgedeeld in een groot aantal elkaar bestrijdende kleine staatjes. Elke staat werd geregeerd door een Daimyo.

In *Samurai* neemt u de positie in van een van deze grootheersers, Usaka San. U wordt geacht door de troepen van de tegenspeler te verslaan uw grondgebied te vergroten. Deze tegenstander kan zowel menselijk zijn als door de computer gespeeld worden.

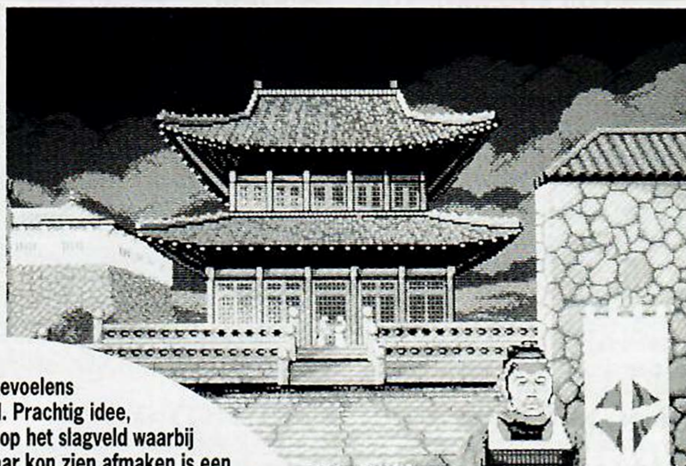
Samurai is opgedeeld in speelrondes. Een speelronde ziet er als volgt uit. Aan het begin van elke ronde kunt u legers vormen in iedere, door uw troepen bezette stad. Hiervoor moet u wel troepen kopen; deze zijn in klassen onderverdeeld: Samurai's te paard, Samurai's te voet, geweerschutters, boogschutters en speerdragers.

Elk van deze types heeft voor- en nadelen. Boog- en geweerschutters zijn alleen op lange afstand effectief, terwijl speerdragers het beste op korte afstand in te zetten zijn. Uiteraard zijn de Samurai's de beste strijders in uw kamp.

STRIJD

Wanneer u uw legers gevormd hebt, kunt u ze op de overzichtskaart laten bewegen. Aangezien de troepen van de tegenstanders eveneens zichtbaar zijn, komt u niet voor nare verrassingen te staan en kunt u met een gerust gemoed op de vijand afgaan. Wanneer twee strijdmachten elkaar ontmoeten dan wordt er ingezoomd en kunt u de troepen zelf man voor man in de slag bijstaan. Dit betekent wel dat bij een grote veldslag honderden losse soldaten door één persoon bediend kunnen worden. Om u niet helemaal kierewiet te maken (ze willen uiteindelijk nog meer spellen aan u kwijt) heeft Impressions de mogelijkheid ingebouwd troepen in formatie op te laten trekken.

De keuze in formaties en aanvals- en verdedigingswijzen is zeer uitgebreid en zeker voor de ware fanaat prachtig, met name omdat de handleiding uitgebreid op de wijze van vechten ingaat.



Gemengde gevoelens heb ik over dit spel. Prachtig idee, dat wel; ook het inzoomen op het slagveld waarbij je de honderden poppetjes elkaar kon zien afmaken is een verfrissend (*nuja Rob! Red.*) idee. De mogelijke formaties die te gebruiken zijn, en de bonus- of minpunten bij verschillend terrein (zoals steden en bossen) maken het tot een behoorlijk goed strategie-spel. Toch zijn er nadelen wat mij betreft. Er is totaal geen 'hidden movement' waardoor u nooit voor verrassingen komt te staan, u weet zelfs precies hoeveel troepen de tegenstander heeft voordat hij u- of u hem - aanvalt.

Een groter nadeel is het feit dat op geen enkele manier een ingezoomde slag te versnellen is. En dat betekent dat u soms tijden lang zit te kijken voordat een slag tussen 500 van uw krijgers en de tegenstander is afgelopen. En uitermate irritant is dat uw krijgers behoorlijk stupide zijn! Hufters gewoonweg, lopen ze in formatie tegen een boom aan dan loopt de rest van de formatie gewoon door, maar de sukkel die tegen die boom opgeknald is blijft gewoon vrolijk staan totdat u hem met behulp van wat muisgeklik naar de door u gewenste plaats geloodst hebt.

Geluidseffecten zijn sporadisch, maar niet slecht. Aan het begin een prima muziekje wat jammer genoeg in het spel niet meer voorkomt.

Kortom, een uitstekend idee maar slordig afgewerkt. Alleen voor de absolute fanaat een aanrader; de beginnende speler kan beter naar *Sword of the Samurai* van MicroProse kijken.

Rob Hunter

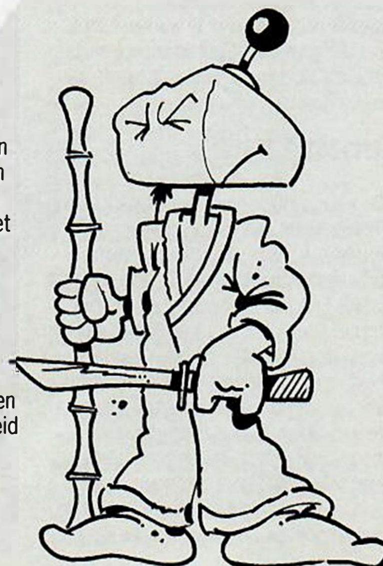
PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions

Amiga ƒ 119,00/BEF. 2299
Atari ST ƒ 119,00/BEF. 2299
MS-DOS ƒ 139,95/BEF. 2699
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Thunderboard
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.30 of later

Voor zover bekend wordt alleen de MS-DOS versie in Nederland verkocht.





GAMES '92

Computerspelletjes & Videogames

Brabant Hallen Den Bosch

ATARI • AMIGA • PC • MSX • LYNX • NINTENDO • SEGA

Inlichtingen & aanmeldingen
InterExpo & Media
Tel. 040 - 464601

12

vrijdag 4, zaterdag 5 en zondag 6 september 1992

Vormgeving ACN Haarlem

DE MAKERS VAN *WING COMMANDER* EN DE *ULTIMA* SERIE HEBBEN AL HUN TECHNISCHE KENNIS EN ERVARING AANGEWEND BIJ DE ONTWIKKELING VAN DIT SPEL. HET NEEMT MAAR LIEFST 13 MEGABYTE OP DE HARDDISK IN BESLAG EN DE INTRO DUURT VIJF MINUTEN. BENT U IN HET BEZIT VAN EEN SOUNDBLASTER OF COMPATIBELE KAART ZOALS HET THUNDERBOARD, DAN WORDT DE INTRO, DIE ER WAARLIJK



ULTIMA UNDERWORLD
THE STYGIAN ABYSS

UITZIET ALS EEN FILM, VERGEZELD VAN SPRAAK. GEEN COMPUTERSTEMMETJE MAAR ZES VERSCHILLENDE NATUURGETROUWE MENSENSTEMMEN.

De intro verhaalt hoe u weer terug komt in Brittania, waar ook de beroemde *Ultima* verhalen zich afspelen. Maar deze keer komt u wel op een heel ongelukkig moment en op een wel heel ongelukkige plaats binnen. U komt namelijk aan in de slaapkamer van Arial, de dochter van baron Almric. En niet alleen is het nacht, maar ook wordt Arial net ontvoerd. Op het moment dat u weer een beetje bij zinnen bent, komt de paleiswacht en geleidt u voor aan baron Almric. Zonder enige vorm van proces wordt u in de *Stygian Abyss* gegooid: een stelsel van ondergrondse gangen, rivieren en zalen, waar alles wat slecht en kwaadwillend is zijn toevlucht gezocht heeft.



De intro eindigt met het dichtvallen van de deuren van de Stygian Abyss. Nog vaag klimt de stem van een van de soldaten: "Je komt hier pas uit als we de stem van Arial horen."
En dan is het donker.

DE AVATAR

Dit is een rollenspel pur-sang. U bent de Avatar, dezelfde die al zeven keer is gekomen om Brittania te redden van de een of andere bedreiging. U ziet de wereld in eerste persoons-perspectief. Maar voor het eerst is de wereld niet onderverdeeld in vakjes, maar loopt u door een kerker die zich vloeiend om u heen beweegt. Loopt u naar een muur, dan komt die niet schokkend dichterbij, maar zoals in werkelijkheid. Het effect hiervan is lastig te beschrijven. Bij Origin heeft men het over de eerste virtuele realiteits-kerker. Of dit helemaal waar is, valt lastig te definiëren. Maar het is indrukwekkend en veel levensechter dan tot nu het geval was met het eerste persoons perspectief.

Er zijn overigens nog veel meer zaken die hiertoe bijdragen. Aan de uitvoering te zien is wat het belangrijkste doel is geweest bij het ontwerpen van dit spel (en waarschijnlijk is dat het overtreffen van *Dungeonmaster*). Als er iets op de grond voor u ligt bijvoorbeeld, dan kunt u uw hoofd naar beneden bewegen om te kijken. Ook kunt u omhoog kijken naar een overvliegende vleermuis, imp of wat dan ook. Ook snelheid speelt een belangrijke rol in het gevoel 'echt' daar te zijn. U bestuurt uw karakter door de muis in het gezichtsvenster te bewegen. Houdt u uw muis in het midden, dan verandert de cursor in een pijl recht omhoog. Als u nu op de muisknop drukt, loopt u rechtuit. Beweegt u de pijl echter omhoog, dan loopt u sneller en zet u de pijl helemaal boven in beeld, dan rent u. Deze snelheden zijn op twee manieren belangrijk. Om weg te lopen voor monsters is het nodig dat u heel hard rent, maar het is ook mogelijk om te springen. Hoe harder u loopt, hoe verder u kunt springen.

Naast op het land, zult u zichzelf meermalen in het water bevinden. Dan is het van belang om te zwemmen. Ook hier is weer veel zorg aan detail besteed. Dus als u in het water ligt, dan ziet u de omgeving zachtjes op en neer gaan, alsof u ligt te deinen.

SLA-DEROP

Natuurlijk is bij een rollenspel het vechten belangrijk, dus ook bij *The Stygian Abyss*; ook dit is weer zeer visueel gemaakt. Als u in gevecht geraakt, heeft u drie mogelijkheden om met een handwapen aan te vallen. U kunt steken, slaan of hakken. Het aparte hiervan is dat u uw wapen in uw blikveld ziet bewegen. Dus als u steekt ziet u dat het wapen naar achteren getrokken wordt en weer terug naar voren wordt gestoken.

Omdat alles in drie dimensies is gemodelleerd, is het ook belangrijk om dicht genoeg bij uw tegenstander te gaan staan. Of om naar beneden te kijken als u tegen een slang vecht. Wint u, dan ziet u de dodelijke wond van uw tegenstander verschijnen en u kunt hem daarna onderzoeken.

Een andere manier om te vechten is de magie. U kiest een spreuk en laat deze los op de tegenstander. Al naar gelang u goed mikt, ondervindt deze daar wel of geen hinder van. De modellering zorgt er bijvoorbeeld voor, dat voor het eerst een langzaamaan spel ook echt zichtbaar wordt. U ziet uw tegenstander door de stroop waden.

U komt in de Abyss gelukkig niet alleen maar vijandige wezens tegen. Er blijkt ook een aantal volken te wonen, dat niet onmiddellijk naar de wapens grijpt. Deze hebben een hiërarchische structuur, die u kuntgebruiken om bij de leider te komen. Meestal willen ze u ook wel zaken verkopen, of gewoon een vriendelijk praatje houden. Verkopen is overigens niet het juiste woord. In de *Abyss* is geen geld te vinden, dus er is een levendige ruilhandel. Aan u de eer om uit te zoeken wie wat wil ruilen voor de zaken die u bij zich draagt.

DE KAART

Naast al deze zaken is er ook een kaart-optie. Het spel tekent zelf de kaart van de Abyss. Alle plaatsen waar u geweest bent verschijnen op de kaart. Het nieuwe van deze optie is dat u de mogelijkheid geboden wordt om er zelf iets bij te schrijven. U kunt een pen in beeld roepen om uw eigen teksten op de kaart te schrijven.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Origin Systems
MS-DOS ƒ 149,50 / BEF. 2889
Beeld: VGA 256/MCGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K RAM, DOS 5.0, 386(SX) of beter, 2 Mb intern geheugen, harddisk en Expanded memory manager.

NB. Zonder Soundblaster of Thunderboard is er geen spraak.



Dit is een waanzinnig & grandioos spel. Voor het eerst heb je echt het gevoel dat je in een andere wereld bent, met werkelijk elk detail is rekening gehouden. Ook is het leren omgaan met het spel heel eenvoudig. In de handleiding wordt u aan het handje door de eerste vijf minuten van het spel gevoerd. De muziek en effecten zijn meer dan de moeite waard, maar de grafische zaken zijn pas werkelijk subliem! Dit is inderdaad de eerste echte stap op weg naar virtuele realiteit. Het is duidelijk te zien hoe de opgedane kennis in *Wing Commander* in dit spel toegepast is, nog nooit eerder heb ik een 3D beeld zo fraai zien bewegen!

Heeft u een PC die dit aan kan, dan is dit een verplichte aanschaf!

KOPEN!!

Jan-Willem van Riet

LEGEND

DUIZEND JAAR GELEDEN DROOMDE EEN DUIVELSE MACHT DONKERE DROMEN; DROMEN ZO KRACHTIG DAT ZE DE GRENZEN VAN ONZE REALITEIT VERRE OVERSCHREDEN. WIE MET DEZE DROMEN IN AANRAKING KWAM WERD MISVORMD EN VERANDERDE IN EEN MONSTER.

DE SITUATIE WAS WANHOPIG IN HET LAND TRAZERE.

TOTDAT DE VIER HELDEN KWAMEN, DE VIER HELDEN DIE INMIDDELS LEGENDARISCH ZIJN GEWORDEN. DE VIER HELDEN DIE U SPEELT.

DIT IS ALLE INFORMATIE DIE U AAN HET BEGIN VAN *LEGEND* TOT UW BESCHIKKING HEEFT. EEN GERUSTSTELLEND IDEE NATUURLIJK DAT MEN OVER DUIZEND JAAR NOG OVER U PRAAT; MAAR U MOET HET WEL EERST NOG EVEN WAARMAKEN.



HET IS WEER ZOVER!

In dit isometrisch RPG (u ziet de wereld schuin van bovenaf) bestaat de groep helden uit vier personen; een barbaar, een sluipmoordenaar, een troubadour en een Meester der Runen. Aan het begin van het spel kunt u invloed uitoefenen op de verdeling van krachten bij de verschillende figuren. Ook het geslacht is te bepalen, maar dat heeft alleen invloed op de grafische weergave van de verschillende karakters. Elk van deze vier figuren heeft een speciale eigenschap. De barbaar kan amok maken (zo over de rooie gaan dat hij een waas voor ogen krijgt en nog veel harder slaat) en de sluipmoordenaar kan zich zo goed als onzichtbaar maken, waardoor hij tegenstanders in de rug kan steken. De troubadour kent allerlei liederen die elk een eigen speciale uitwerking hebben. Zo is er een lied om te herstellen van gevechten, maar ook een om sterker te worden. De Meester der Runen heeft zo zijn eigen soort magie.

VECHTEN

Om de diverse kerkers, torens, verlaten steden en dergelijke te overleven zult u veel moeten vechten. Dat vechten heeft u gedeeltelijk zelf onder controle, gedeeltelijk doet de computer het voor u. Wanneer een vijandige ontmoeting begint, wijst u op een zwaard en iedereen van uw team begint als een dolle te vechten. U kunt de verschillende figuren tijdens het gevecht beïnvloeden. Dit is bijvoorbeeld nodig om de Meester der Runen spreuken te laten uitvoeren. Is het gevecht afgelopen dan blijft er meestal wat goud liggen, dit kunt u oprapen.

Het magische systeem in *Legend* is uniek en nauwelijks uit te leggen. Als Meester der Runen heeft u de beschikking over een vijftiental runen. Drie hiervan worden gebruikt om de invloedssfeer aan te geven. Dit zijn **PIJL, OMSINGEL** en **CONTINUE;** de overige twaalf hebben rechtstreeks invloed op iets of iemand. Maakt u een toverspreuk met deze runen, dan worden ze één voor één uitgevoerd.

Een eenvoudig voorbeeld: u mixt een 'PIJL' met een 'SCHADE'. Nu heeft u een spreuk die u op een monster kunt afschieten en welke ontploft als hij het monster raakt. Dit kan vrijwel ongelimiteerd. Dus u kunt bijvoorbeeld een 'GENEES' mixen, dan een 'OMSINGEL' dan weer 'GENEES', 'PIJL', 'CONTINU' en dan 'SCHADE'. Nu heeft u een spreuk gemaakt die eerst uzelf geneest, dan iedereen die om u heen staat geneest, dan een pijl afschiet in alle acht richtingen van uzelf af, daar ontploft en elke vier seconden opnieuw ontploft op diezelfde plaats. Bent u in staat dit te volgen, dan kunt u zich een voorstelling maken van de mogelijkheden van dit systeem. Aanvankelijk heeft u slechts de beschikking over drie van deze runen, zodat u zich hun gebruik langzaam eigen kunt maken.



HET LAND

Het spel speelt zich, naast in kerkers, ook op een landkaart af. Op deze landkaart ziet u alle plaatsen die u kunt bezoeken. Dit varieert van dorpen en steden tot kastelen en kerkers. De dorpen fungeren als markt, in de meeste dorpen vindt u namelijk een apotheek, een kroeg, een tempel, een winkel van Sinkel en een smid; in ieder dorp kunt u weer andere dingen kopen. Bij elke twee dorpen hoort een kasteel; het kasteel beschermt de dorpen, want u bent niet alleen. Zoals u misschien uit de inleiding al had opgemaakt, zijn er ook kwade wezens in het land. Deze zijn continu bezig om uw dorpen te veroveren. Hebben ze een dorp veroverd, dan kunt u daar niet terecht totdat de legioenen van een dichtbijgelegen kasteel ze weer verjaagd hebben. Dit kost tijd, maar bovendien lopen uw kastelen op die manier langzaam leeg. Om deze leegloop tegen te gaan, zult u de kastelen op gezette tijden financiële hulp moeten geven. Dit brengt een licht strategisch element in het spel.

Het grootste deel van uw tijd zult u echter bezig zijn om ondergronds raadsels op te lossen. Deze variëren van het vinden van de juiste sleutel tot het intoetsen van de juiste naam. Naarmate het spel vordert, vordert ook het verhaal. Dit gebeurt niet met lappen tekst, maar met hier en daar een aanwijzing. Kroegbazen zijn een goede bron van hints, van leugens trouwens ook.

Mocht u uit bovenstaande de indruk hebben gekregen dat dit spel moeilijk in te komen is, dan heeft u ongelijk. Ook bij *Legend* is een handleiding bijgevoegd, die u de eerste vijf minuten van het spel aan de hand meeneemt - een goede gewoonte heden ten dage. Na deze vijf minuten bent u in ieder geval in staat om zelf verder te gaan; andere zaken komen later vanzelf aan bod.

Een waanzinnig boeiend spel. Eenvoudige en overzichtelijke bediening, de raadsel zijn frusterend moeilijk, maar altijd weer op te lossen. Gelukkig is nu eens geen snelle 386 computer met een super geluidskaart en minimaal een SVGA monitor nodig. Sterker nog, het draait op een XT met CGA. Het ziet er overigens wel mooi uit op een VGA monitor. De Amiga en ST versies zijn ook niet te versmaden.

Het belangrijkste is echter: absoluut verslavend! Het is zo'n spel dat je afzet om tien minuten later weer op te starten met het idee: nog één keertje dan....

En weer wordt het vijf uur 's ochtends!

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape

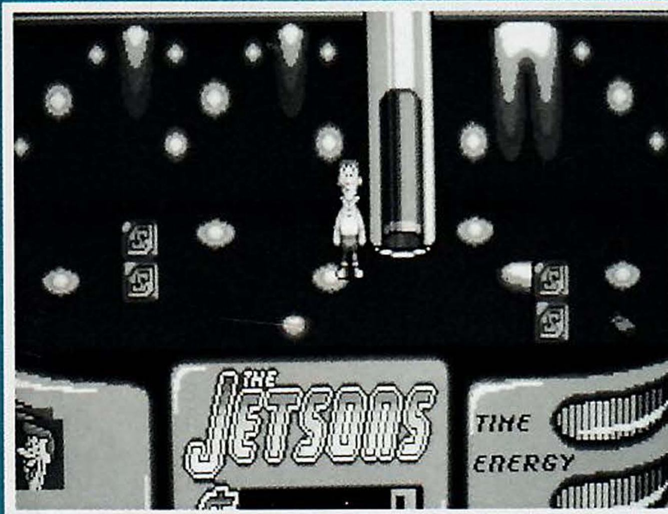
Amiga (1Mb) ƒ119,- / BEF. 2299
Atari ST (1Mb) ƒ119,- / BEF. 2299
MS-DOS ƒ 139,50/ BEF. 2699
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640Kb RAM, DOS 3.3 of hoger
Beveiliging: geenMuis: niet verplicht, maar wel zeer aanbevolen



JETSONS

WIE KENT NIET *YOGI BEAR, TOP CAT, HUCKLEBERRY HOUND* OF DE *FLINTSTONES?* EN OOK DE *JETSONS,* EEN RUIMTEFAMILIE IN HET JAAR 3200, ZIJN AL JARENLANG GELIEFDE KIJKKOST VOOR MENIGEEN. DE TEKENFILMS VAN HANNA-BARBERA ZIJN TERECHT WERELDBEROEMD.

MS-DOS



AMIGA/C64

Jeugdsentiment dit, gespannen zat ik vroeger op woensdagmiddag te wachten totdat de *Jetsons* kwamen. Misschien heb ik daar mijn huidige SF-manie wel aan overgehouden.

Eindelijk weer eens een leuk spel dat nog betaalbaar is ook! De verschillende levels zijn qua spelopzet redelijk gelijk - lopen, zoeken en doen - maar zijn moeilijk genoeg om u voorlopig wel even bezig te houden. Ook de afwisseling met de race-gedeeltes is aardig. Dit spel had best iets meer mogen kosten wat mij betreft. Fraai!

Mart Wills

ZWARE TIJDEN

Zoals gewoonlijk brengt George Jetson zijn drukke dag op kantoor door. En net als altijd zit zijn baas Mr. Spacely hem op zijn huid. Ze hebben net een knallende ruzie achter de rug. George wilde de middag vrij zodat hij met zijn gezin het weekend naar Las Venus kan gaan. Spacely weigerde botweg en briesde hem toe dat wanneer hij het kantoor voor 2 uur zou verlaten, hij ontslagen was.

MS-DOS



MS-DOS

Een heel aardig spel wat me best wel even bezig gehouden heeft. De graphics zijn op EGA en VGA goed tot uitstekend, zelfs CGA ziet er redelijk goed uit. Alleen had de handleiding wel even kunnen uitleggen hoe je dat kunt forceren (tik JETSONS ? voor meer informatie). De begeleidende muziekjes zijn fraai en tijdens het titelscherm identiek aan de tekenfilm. De programmatuur is uiterst fraai afgewerkt, video- en geluidskaarten worden automatisch herkend.

Wat helemaal niets met de spelinhoud te maken heeft en me mateloos irriteert is het feit dat je het spel niet op de harddisk kunt installeren. Wat je ook doet, het programma kan uitsluitend werken met de disk in een van de drives. Het negeert gewoonweg het feit dat alles op de hard disk staat met als gevolg wachttijden voordat het volgende scherm ingeladen wordt. Dat irriteert me des te meer omdat ik het spel regelmatig weer opstart om weer eventjes wat verder te komen. Kijk er eens naar!

Harry d'Emme

George heeft er echt genoeg van: *"Wie denkt Spacely wel dat-ie is! **DRIE** uur per dag, **DRIE** dagen per week, week in week uit, ik ben het zat om zo hard te werken. Aju paraplu!"*

GROOT

Aan u de taak George te helpen het kantoor te verlaten en zijn gezin te vinden. Hiervoor moet u vier verschillende levels doorworstelen, waarbij elk level ook nog eens uit twee verschillende typen spel bestaat: een loop/doe/ puzzelspel en een race-spel.

In het eerste level moet u George de fabriek uit weten te krijgen zonder dat Spacely iets merkt. U moet drie voorwerpen verzamelen om zonder kleerscheuren door dit level te komen. Ieder voorwerp kan slechts voor één specifiek doel gebruikt worden. In het race-gedeelte moet u met uw jetcar zo snel mogelijk naar de volgende lokatie vliegen. Uiteraard mag u niet door de ruimte-verkeerspolitie gepakt en bekeurd worden. De zwarte gaten onderweg *kunnen* nuttig zijn, deze transporteren u namelijk naar een ander deel van het spel.

In het tweede level komt Jane Jetson, de vrouw van George, thuis en merkt dat een inbreker binnen geweest is. Deze heeft de huiscomputer geherprogrammeerd waardoor de verschillende voorwerpen in huis u proberen te verhinderen de boel op te ruimen. Ook hier moet u weer drie voorwerpen bij elkaar zoeken, waaronder Electronimo, de robothond. Vervolgens moet u van het huis naar het amusementspark vliegen om dochter Judy Jetson op te pikken. Judy is bij een concert van haar favoriete zanger Jet Screamer. Judy moet zes hartjes zien te verzamelen om een zoen van Jet te krijgen en het level te voltooien. Daarna moet u naar school vliegen om het laatste deel van het gezin op te halen, Elroy.

Elroy heeft het - in het vierde level - behoorlijk moeilijk. Eén van zijn elektronische projecten is compleet fout gegaan. Hij is op het matje geroepen bij de directeur en moet nu de weg naar de uitgang zien te vinden. Omdat het al na schooltijd is zijn veel deuren gesloten. Er liggen wel overal sleutels maar slechts een paar sleutels zijn te gebruiken. En komt u in aanraking met een van de leraren dan wordt u meteen weer naar de directeur gestuurd. Lukt het Elroy om buiten te komen dan moet u met het hele gezin naar Las Venus vliegen.
Om het geheel nog ingewikkelder te maken zijn er nog twee figuren die u moet zien te vinden. En waar deze zich verborgen houden is weer een puzzel op zich!

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hi-TEC Software
Amiga f 49,95 / BEF. 969
Atari ST f 49,95 / BEF. 969
C64 cass f 24,95 / BEF. 460
C64 disk f 29,95 / BEF. 579
MS-DOS f 59,95 / BEF. 1159
Beeld: CGA/EGA/VGA (16 kl)
Geluid: Adlib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 512K, DOS 3.3 of hoger
Beveiliging: key-disk

NB. installatie op hard disk is niet mogelijk!
De MS-DOS versie wordt met zowel de 5,25" als de 3,5" diskette in de verpakking geleverd.

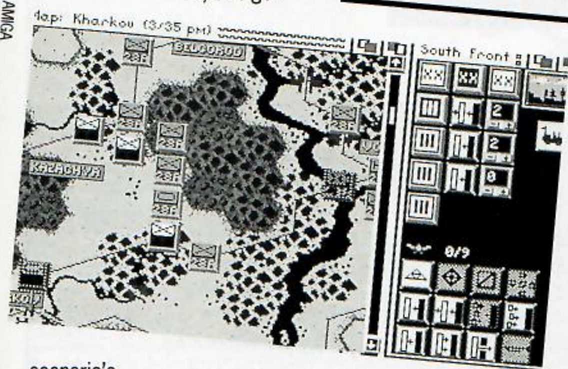
SSG (STRATEGIC STUDIES GROUP) STAAT INMIDDELS BEKEND ALS EEN SOFTWAREHUIS DAT MET TITELS ALS *ROMMEL, HALLS OF MONTEZUMA, GOLD OF THE AMERICAS* EN *REACH FOR THE STARS* EEN GROTE VARIETEIT AAN STRATEGISCHE SPELLEN OP DE MARKT HEEFT GEBRACHT. AAN DEZE COLLECTIE IS INMIDDELS *PANZER BATTLES* TOEGEVOEGD.

PANZER BATTLES

OP HET OORLOGSPAD

Het Australische SSG ontwikkelde alweer enige tijd geleden een speciaal computermodel om landoorlogen te simuleren, het *Battlefront Game System* genoemd. Ook *Panzer Battles* maakt gebruik van dit systeem. Naast dit beproefde spelsysteem kan de speler het spel op verschillende punten aan zijn eigen wensen aanpassen en/of eigen scenario's ontwikkelen door middel van de twee meegeleverde modules *Warplan* en *Warpaint*.

Met *Warpaint* kan een kaart worden getekend en ingekleurd en kunnen eenheden op deze kaart worden geplaatst. Met *Warplan* kan men kleine aanpassingen aanbrengen in de zes standaard scenario's of zelf compleet nieuwe scenario's ontwikkelen. Bij dit laatste kan men de afmeting van de kaart bepalen en het slagveld ontwerpen en kan uit 16 standaard terreinsoorten worden gekozen. Tenslotte kan men wegen, bruggen, rivieren, steden en forten plaatsen.



AMIGA

OOSTFRONT

Tijdens de Tweede Wereldoorlog bracht de strijd om Rusland de grootste concentratie militairen en materieel in stelling die de wereld ooit aanschouwd had. Aan Duitse zijde streden de elitetroepen van de *SS* en de *Wehrmacht Panzer Divisies* tegen de Russischards *Tank Armies* en de *Siberian Shock Troops*.

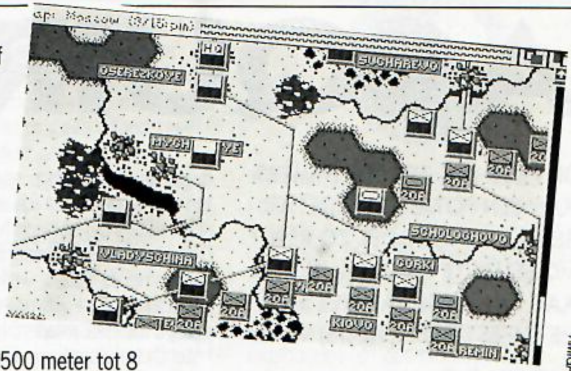
In *Panzer Battles* worden zes van de belangrijkste veldslagen aan dit oostelijke front weergegeven, te weten:

Minsk 27 juni 1941, Moskou 4 december 1941, Kharkov 12 mei 1942, Prokhorovka 12 juli 1943, Kanev 23 september 1943 en *Korsun 10 februari 1944.*

In de eerste drie scenario's zijn de Duitsers oppermachtig, terwijl de Russische troepen in de laatste drie scenario's minstens gelijkwaardig zijn.

Elk scenario duurt maximaal 99 beurten, waarbij elke beurt staat voor een periode van zes uur en de slag dus 25 dagen kan duren.

Het gevecht speelt zich af op een slagveld dat steeds uit 40X40 hexagons (zeskanten) bestaat. De schaal van het terrein varieert echter per veldslag van 500 meter tot 8 kilometer.

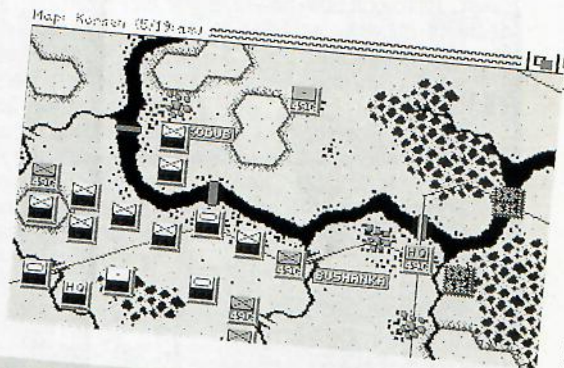


AMIGA

Het spel kan gespeeld worden door elke combinatie van menselijke en computergestuurde spelers, waarbij de optie computer tegen computer handig is om eigen scenario's te testen.

Ook kan de speler een uitgebreidere modus kiezen waarin random gebeurtenissen kunnen plaatsvinden.

Een beurt bestaat, zoals in dit soort spellen gebruikelijk is, uit het geven van orders en het wachten op het antwoord hierop van de tegenstander. De partij die aan het einde van de veldslag de meeste punten heeft verzameld door vijandelijke troepen gevangen te nemen of te elimineren wint het spel.



AMIGA

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSG
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ / BEF

AMIGA

Indien u nog nooit eerder een spel van SSG speelde dat gebruik maakt van het *Battlefront Game System* zult u aangenaam verrast worden door *Panzer Battles*. Binnen het *Battlefront* systeem zal het regelmatig voorkomen dat bijvoorbeeld vooruitgeschoven troepen op eigen houtje een aanval uitvoeren op nabij aanwezige tegenstanders. Het is dus even wennen aan het feit dat u als speler niet alles in eigen hand heeft, maar zodra men het systeem beheerst zal men snel merken dat men veel meer controle op het strijdverloop uitoefent dan men in eerste instantie dacht. Het spel zit gedegen in elkaar, biedt veel detail en u kunt het op vele punten aan uw eigen wensen aanpassen door middel van een uitgekiende menu-structuur. Dit systeem werkt goed en neemt u veel werk uit handen bij het aanpassen en ontwikkelen van scenario's.

Minstens zo belangrijk is natuurlijk de kwaliteit van de standaard scenario's van *Panzer Battles*. Het zijn er weliswaar slechts zes, maar ze bieden meer dan genoeg uitdaging aan zowel beginnende als ervaren spelers van wargames. Zoals u mag verwachten biedt het spel ook voldoende variatie. U kunt kiezen of u aan Duitse of Russische kant vecht en de doelstellingen van de verschillende scenario's - variërend van het verdedigen van een stad zonder te hoeven rekenen op versterkingen tot het één voor één elimineren van troepen in de frontlinie - houden het spel lange tijd boeiend.

Ondanks het feit dat de scenario's natuurlijk nogal traditioneel zijn, is dit één van de beste spellen van SSG tot nu toe. *Panzer Battles* biedt de speler voldoende om hem maanden te blijven boeien.

Gordon Houghton

SSG geeft een eigen tijdschrift uit met de titel *RUN 5*. Het bevat tips, besprekingen van hun produkten en bovenal nieuwe scenario's voor SSG spellen. Voor meer informatie over *RUN 5*, kunt u zich wenden tot:

Strategic Studies Group Inc.
8348 Monticello Drive
Pensacola, FL. 32514
U.S.A.
Tel: (int) 904 494-9373
Fax: (int) 904 494-9374

of:

Strategic Studies Group PTY Ltd.
P.O. Box 261
Drummoyne, NSW. 2047
Australia
Tel: (int) 2 819-7199
Fax: (int) 2 819-7737

ACQUIRE

DE TWEE TOT ZES DEELNEMERS AAN EEN POTJE *ACQUIRE* HEBBEN ALS ENIGE DOEL ZO RIJK MOGELIJK TE WORDEN; WIE AAN HET EINDE VAN HET SPEL HET MEESTE GELD HEEFT, WINT.

GOEROE

Elk vakgebied kent zijn eigen Goeroe, zo ook de ontwerpers van bordspellen: het is de in New York woonachtige, ruim zeventig jaar oude Sid Sackson. Sid heeft een schat aan kwaliteitsbordspellen gemaakt die zich onderscheiden door eenvoud, en dus snel te leren zijn.
Dat is zeker ook het geval met *Acquire*, dat in Nederland de status van cultspel heeft bereikt, en thuishoort in het rijtje *Diplomacy*, *Twixt* en *Big Boss*. Het spel kent een groep fanatieke beoefenaren, onder andere onder Groningse (ex-) studenten. Ook worden in Nederland jaarlijks officieuze *Acquire*-kampioenschappen gehouden.

Jammer genoeg is het niet overal meer verkrijgbaar, getuige het feit dat we op beurzen regelmatig mensen tegenkomen die het spel "al jaren zoeken". Toch wordt het in Nederland nog steeds uitgegeven, en is het o.a. te koop bij Bart Smit.

HET SPEL

Acquire draait om het financiële aspect van de hotelindustrie. Het speelbord bestaat uit een blauw plastic speelbord met daarop 108 genummerde vakjes. Verder fiches (met dezelfde nummering), speelgeld, kaarten met hotelnamen (de aandelen) en een redelijk uitgebreide handleiding. De hotels worden weergegeven door genummerde fiches, welke op gelijk genummerde vakjes op het bord gelegd moeten worden. Legt men een hotel (fiche) naast een ander hotel op het bord dan ontstaat een keten. De speler kiest een van de zeven beschikbare hotelnamen en krijgt als oprichter een gratis aandeel in deze keten en mag er nog drie bijkopen tegen de huidige beurskoers. Iedere speler legt tijdens zijn/haar beurt een tegeltje op het bord en mag aandelen kopen in willekeurig welke keten op het bord, maar per beurt mogen in totaal nooit meer dan drie aandelen worden aangeschaft. Naarmate de keten groeit, stijgen de aandelenkoersen.



OVERNAME

Wanneer een fiche gelegd wordt dat twee (of meer!) ketens verbindt, gaan deze ketens samen. De grootste keten neemt de kleinste(n) over; dit hoeft voor de aandeelhouders van de kleinere keten(s) geen ramp te betekenen, zij kunnen hier soms grof aan verdienen. De grootste aandeelhouder ontvangt een vette bonus en de speler met op een na de meeste aandelen in de overgenomen keten toucheert de helft van dat bedrag.

En aandeelhouders van de grote (en door de fusie nog grotere) keten zien hun aandelen in waarde stijgen. Want de waarde van een aandeel wordt immers bepaald door de grootte van de keten op het bord.

Deze fusies zijn eigenlijk hetgeen waar het om draait. Want genoeg geld om alles te kopen is er niet en de enige manier om aan geld te komen is door fusies.

***Acquire* is - ten onrechte - vrij onbekend. Misschien begrijpelijk, wie het spel voor de eerste keer ziet geeft *Acquire* geen hoge cijfers, het ziet er gewoon saai uit. Pas wanneer u gaat spelen ontdekt u hoe origineel, spannend en intensief *Acquire* is. Het is voortdurend goed opletten, zeker wanneer andere spelers bezig zijn. Waarom plaatst hij dat hotel, hoeveel aandelen koopt zij en van welke keten? Het is namelijk uiterst belangrijk een zo groot mogelijk aandelenpakket (liefst meerderheidsbelang) in een keten te hebben, de twee aandeelhouders in een keten met de meeste aandelen kunnen forse bedragen ontvangen bij een fusie.**
Dus is het iedere beurt weer piekeren; welk hotel leg ik waar neer? Versterk ik een keten? Vorm ik een nieuwe keten? Is het verstandig die ketens te laten fuseren? Verdien ik daar wel wat aan of help ik mijn tegenstander alleen maar? Welke aandelen moet ik kopen?

***Acquire* is een subliem spel dat mij zelfs na jaren nog steeds niet verveelt.**

Anthony Verhulst

PRODUKT INFO

Fabrikant: Selecta
Prijs ca. *ƒ* 70,00 / ca. BEF 1350
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Spelers: 2-6
Speelduur: 1 1/2 tot 2 uur

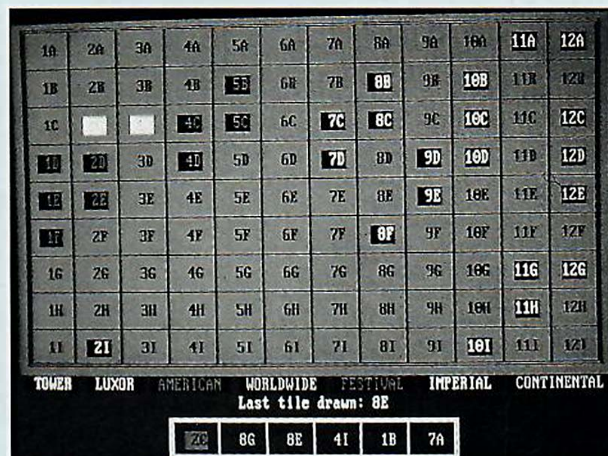
IN DE VERENIGDE STATEN WORDT COMPUTER ACQUIRE UITGEGEVEN DOOR DE AVALON HILL GAME COMPANY. ZIJ GEVEN NAAST 160 VERSCHILLENDE BORDSPELLEN VOOR VOLWASSENEN OOK EEN AANTAL COMPUTERSPELLEN UIT, WAARONDER COMPUTER ACQUIRE. HET SPEL KAN DOOR 1 TOT 6 SPELERS TEGELIJK GESPEELD WORDEN. BIJ GEBREK AAN SPELERS GENEREERT DE COMPUTER TEGENSTANDERS. DE SPEELDUUR IS ONGEVEER EEN UUR.
COMPUTER ACQUIRE BLIJKT ZEER GEBRUIKSVRIENDELIJK. HET SPEL IS MENU GESTUURD EN WIJST ZICHZELF. DE SPELREGELS ZIJN IDENTIEK AAN DIE VAN HET BORDSPEL.

COMPUTER ACQUIRE

MS-DOS

Als bordspel is *Acquire* een van mijn favoriete spellen, mede door de hoge mate van interactie tussen de spelers. Het is als variant voor de computer ook zeer speelbaar en best wel geslaagd. Als er een probleem is zit het hem in de vraag of een groepje mensen liever het bordspel speelt of gezamenlijk achter een beeldscherm plaatsneemt. Ik vermoed, dat de computer primair voor het solitaire spel gebruikt zal worden, hetgeen betekent, dat het misschien niet zo vaak gespeeld zal worden op de wijze zoals het spel op zijn best is: met meerdere spelers van vlees en bloed. Een echte onvolkomenheid van de computerversie is dat de spelers elkaars tegelnummers kunnen zien, waardoor het spel enigszins ontkracht wordt.

Michael Bruinsma



PRODUKTINFO

Fabrikant: Avalon Hill
Microcomputers:
MS-DOS: ca. *ƒ* 65,00 / ca. BEF 1259

Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: geen
Min. config.: 640K, XT
Beveiliging: geen

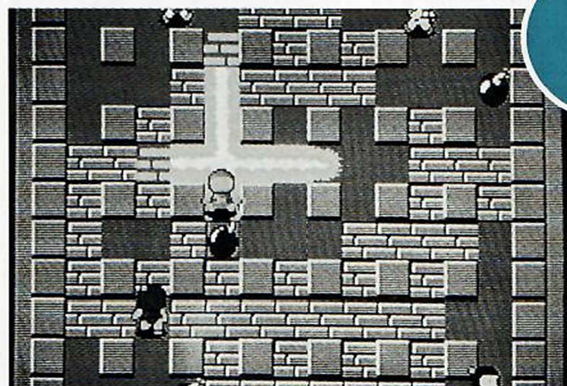
HET SPEL *DYNABLASTER* IS ZIJN LEVEN BEGONNEN ALS EEN SPEL VAN IREM DAT SPECIAAL VOOR DE AMUSEMENTSHALLEN WERD ONTWIKKELD. ENIGE TIJD GELEDEN WERD HET DOOR HUDSON SOFT GECONVERTEERD VOOR DE GAME BOY (ZIE VOOR EEN RECENSIE HOOG SPEL 7, PAG. 36). NU IS HET DANKZIJ HET FRANSE UBI SOFT OOK VERKRIJGBAAR VOOR EEN AANTAL ANDERE COMPUTERS. EN, IETS DAT WE WEL ALS UNICUM KUNNEN BETITELEN IN DE SOFTWAREWERELD, DE OORSPRONKELIJK GEPLANDE RELEASE DATUM IS VERVROEGD VAN EIND 1992 NAAR BEGIN JUNI VAN DIT JAAR.

DYNABLASTER

SCENARIO

Over het achtergrondverhaal van *Dynablaster* kunnen we uiterst kort zijn. Dat is er namelijk weer eens een van het genre: een gemene/kwaadaardige *) tovenaar/tiran/heks *) heeft uw vriendinnetje ontvoerd/gevangen genomen *) en u moet haar redden uit zijn/haar *) bloeddorstige handen/angstaanjagende kasteel *).

Maar ja, een spel als *Dynablaster* heeft ook niet echt een hoogdravend achtergrondverhaal nodig. Het is buitengewoon simpel van opzet. Men bestuurt een figuurtje door een doolhof en men kan bommen leggen die na korte tijd exploderen. Door deze explosie worden struiken, muurtjes en dergelijke obstakels (maar niet de pilaren die in een symmetrisch patroon in het doolhof staan opgesteld) opgeblazen zodat men meer bewegingsruimte krijgt om de door het labyrint rondwarende monsters te ontwijken. Gelukkig zijn deze monsters ook gevoelig voor het explosieve geweld dat de speler teweeg brengt.



BOMB THE PLACE

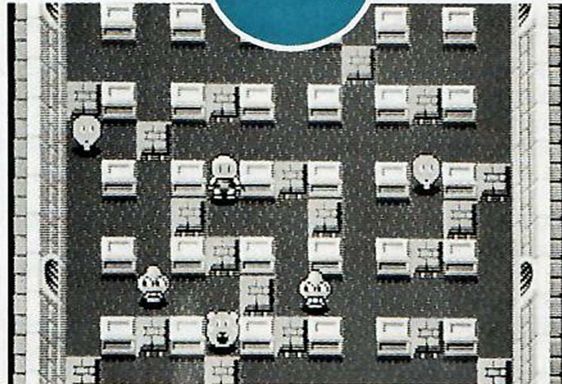
Uiteindelijk is het de bedoeling om zoveel hindernissen op te blazen dat de uitgang van het doolhof onthuld wordt. Sommige vernietigde obstakels onthullen bonussen, zoals een extra leven, het vermogen om zelf te bepalen wanneer de bommen exploderen, of de mogelijkheid om een extra bom te leggen.

Het leggen van bommen is niet van gevaar ontbloot. Op de eerste plaats komt bij de explosie een steekvlam vrij die over grote afstand zijn vernietigende werk doet. Bedenk daarbij dat wanneer een steekvlam een andere bom raakt deze andere bom onmiddellijk zal ontploffen zonder de gebruikelijke vertraging. Een ander gevaar dat minstens zo groot is, is dat men een bom niet meer kan verplaatsen. Erger nog, men kan een bom niet eens meer passeren. Het is dus absoluut niet denkbeeldig dat men in een paniekreactie een bom plaatst om zichzelf een monster van het lijf te houden en daarna moet concluderen dat er geen uitweg meer is. Een duidelijker geval van een middel dat erger is dan de kwaal kunnen wij moeilijk verzinnen.

MEER SPELERS

Kon men de Game Boy versie van *Dynablaster* met maximaal twee personen tegelijk spelen, de versie van Ubi Soft is geschikt voor meer spelers tegelijkertijd. Hoeveel spelers is afhankelijk van de computer. De Amiga, Atari ST en MS-DOS versies kunnen maximaal vijf deelnemers laten meedoen. In de doos vinden we een speciale adapter die het mogelijk maakt om vier joysticks aan te sluiten op de computer. De speler die de pech heeft om als vijfde binnen te komen lopen moet zich met het toetsenbord behelpen. De adapter dient overigens meteen als beveiliging tegen illegaal kopiëren.
In de Commodore 64 versie kunnen maximaal drie vandalen hun hart ophalen. (Twee met joystick en een met het toetsenbord.)

Tijdens het spelen met meerdere deelnemers wordt het pas echt leuk. Niet alleen heeft men nu ook te maken met de bommen die de anderen neerleggen, ook verschijnt regelmatig een schedel in het doolhof.



Wanneer u deze aanraakt merkt u vanzelf wel wat er dan gebeurt. Heeft u geluk, dan beschikt u bijvoorbeeld over extra snelheid. Vaker echter zult u uw moed betreuren, aangezien u het risico loopt te worden opgezadeld met bommen die niet exploderen (en dus hinderlijk in de weg blijven liggen) of gedurende een korte tijd geen bommen meer kunt plaatsen.
Het tegengestelde komt ook voor; het is onmogelijk om *géén* bommen te leggen.

Gelukkig is het effect van deze verrassing niet permanent. Na enige tijd functioneert uw held weer normaal. Wilt u niet zo lang wachten - en bent u heel erg gemeen - dan kunt u proberen een andere speler aan te raken. De verrassing is dan zijn probleem geworden.

***) Doorhalen wat niet van toepassing is**

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ubi Soft
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 119,- / BEF 2299
Atari ST (1Mb): ƒ119,- / BEF 2299
C64 cass: ƒ 39,95 / BEF 779
C64 disk: ƒ 59,50 / BEF 1159

Spelcomputers:
Nintendo
Game Boy: ƒ 79,00 / BEF 1449

De MS-DOS versie was bij het ter perse gaan van dit nummer van Hoog Spel nog niet klaar. Ubi Soft deelde mee deze versie eind juni uit te brengen.
Over de systeemeisen was nog niet meer bekend dan dat EGA en VGA ondersteund worden.

AMIGA/ATARI ST

Zoals gezegd is *Dynablaster* een uiterst simpel spel. Als solospel is het zeker niet slecht. Het zal wel even duren voordat u alle velden heeft doorlopen. In paniek een bom plaatsen op de verkeerde plek is namelijk al snel gebeurd.
Wat het spel echter in mijn ogen zo aantrekkelijk maakt is de mogelijkheid om met meerdere personen tegelijk aan de slag te gaan. Het is dan echt dikke pret, alhoewel het zo goed als onmogelijk is om alles wat er om u heen gebeurt in de gaten te houden. Wie het spel uiteindelijk wint zal hierdoor voor een groot deel van geluk afhangen. Maar intussen hebben de deelnemers wel erg veel plezier gehad.

Kortom, heeft u geen gelijkgestemden in de buurt en moet u *Dynablaster* alleen spelen, dan is het een heel aardig spel. Bent u in de gelukkige omstandigheid wat mensen om de computer te kunnen scharen dan is *Dynablaster* een perfect tijdverdrijf.

Helen Balens

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!).

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

020-6756888

vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven

A320 AIRBUS
Zie ook pag. 50/51
Systeemeisen: 386 25Mhz, harddisk
DOS194 VGA ƒ 149,50/BEF. 2889

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Hoog Spel 5, pag. 26
DOS066 EGA/VGA
ƒ 129,50/BEF. 2499

BATTLE ISLE
Moeilijk strategiespel.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 45
DOS193 EGA/VGA
ƒ 109,95/BEF 2099

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
RPG, Hoog Spel 9, pag. 57
DOS158 EGA/VGA 256 Kb.
ƒ 109,00/BEF. 2099

CASTLE OF DR. BRAIN
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd
Zie Hoog Spel 8, pag. 42
DOS129 VGA256 ƒ 129,50/BEF. 2499

CHESS CHAMPION 2175
Geheel Nederlandstalig schaakprogramma.
Zie ook pag. 27
DOS195 ƒ 99,00/BEF. 1919

CIVILIZATION
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
Zie Hoog Spel 8, pag. 32
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2499

CONQUESTS OF THE LONGBOW
Sierra's Robin Hood adventure
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 5
DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS182A EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

COVER GIRL STRIPPOKER
Voor de liefhebber van een potje ondeugendheid. Mart Wills dacht er in Hoog Spel 9, pag. 27 het zijne van.
DOS190 VGA ƒ 99,00/BEF. 1919

DARKSEED
Zie pag. 34/35
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk
DOS196 ƒ 139,95/BEF. 2699

DUNE
Zie pag. 36/37
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk
DOS197 ƒ 139,95/BEF. 2699

ECO QUEST
Sierra's bijdrage aan het milieu.
Zie Hoog Spel, pag. 56
DOS180 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499

EINDELOOS BRIDGE 3.0
Het beste bridge programma dat we kennen. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 13
Alleen 3.5"
DOS181 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ149,50/BEF. 2889

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS
Zie Hoog Spel 8, pag. 20
Nederlandse versie
DOS146 640K EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2699

EYE OF THE BEHOLDER 2
Fraai RPG, zie Hoog Spel 8, pag. 34
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,00/BEF. 2299

F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 62
DOS127 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS127A EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

FALCON 3.0
Unieke vluchtsimulator
Zie Hoog Spel 8, pag. 27
Let op! Nieuwste, verbeterde versie!
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256
ƒ 149,50/BEF. 2889

FLIGHTPLANNER
Voor Flightsimulator 4.0
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
Zie Hoog Spel 9, pag. 44
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1919

GUNSHIP 2000
Zie Hoog Spel 7, pag. 21
DOS122 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS122A EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

HARPOON VERSIE 1.2.1
Nieuwe versie van deze fraaie oorlogsschips-simulatie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
Zie Hoog Spel 9, pag. 8
DOS152 640K CGA/EGA/VGA
ƒ 129,95/BEF. 2499

HARPOON SCENARIO EDITOR
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1 Zie Hoog Spel 9, pag. 9
DOS153 640K ƒ 69,95/BEF. 1359

HARPOON DATADISKS
Zie Hoog Spel 9, pag. 9
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,95/BEF. 969

BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF
DOS155 640K ƒ 49,95/BEF. 969

HARPOON AANBIEDING

HARPOON + SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS156 ƒ 269,00/BEF. 5199

SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS157 ƒ 149,95/BEF. 2889

HERO QUEST
3D isometrisch RPG, gebaseerd op het MB bordspel.
Zie ook Hoog Spel 5, pag. 34/35
DOS202 EGA/VGA
ƒ 109,95/BEF. 2099

JETSONS
Zie pag. 56
DOS203 CGA/EGA/VGA
ƒ 59,50/BEF. 1159

LEGEND
Zie pag. 55
DOS198 CGA/EGA/VGA
ƒ 129,95/BEF. 2499

MEGAFORTRESS
Grandioze en zwaar ondergewaardeerde vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 23
DOS123 VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

MIGHT & MAGIC 3
Zeer goed RPG, zie Hoog Spel 7, pag. 56
DOS126 EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
Lucasfilm op z'n best. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 9
DOS183 VGA ƒ 99,00/BEF. 1919

OH NO! MORE LEMMINGS
100 nieuwe velden!
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 16.
Zelfstandig te spelen versie.
DOS185 EGA/VGA ƒ 89,95/BEF. 1739
Als datadisk voor *Lemmings*
DOS189 EGA/VGA datadisk
ƒ 79,95/BEF. 1549

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2
Zie pag. 19
DOS199 ƒ 119,95/BEF. 2299

PLANET'S EDGE
Zie pag. 64
DOS200 EGA/VGA ƒ 129,95/BEF. 2499

POLICE QUEST 3
Sierra's nieuwste politiethriller
Zie Hoog Spel 7, pag. 5
DOS117 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS118 EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

SIM EARTH
Opvolger van *Sim City*; planeetsimulatie.
Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!!)
DOS001 ƒ 139,50/BEF. 2699

SUBLOGIC DATADISKS VOOR FLIGHTSIMULATOR 4.0
(en Sublogic vluchtsimulaties)

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 129,95/BEF. 2499

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,95/BEF. 2499

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 129,95/BEF. 2499

CALIFORNIE
DOS174 ƒ 129,95/BEF. 2499

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 249,00/BEF. 4799

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 249,00/BEF. 4799

IPS EAST + WEST
DOS188 ƒ 449,00/BEF. 8699

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van *Their Finest Hour*. Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr.DOS 5
Hoog Spel 5, pag. 28. 5.25" HD 3.5" 720Kb
DOS065 EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,00/BEF. 2299

P-38 LIGHTNING - DATADISK SWOTL
Zie Hoog Spel 8, pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1159

P-80 SHOOTING STAR - DATADISK SWOTL
Zie Hoog Spel 8, pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1159

HE-129 VOLKSJAGER - DATADISK SWOTL
Nieuwste datadisk; Duits toestel
Secret Weapons benodigd
DOS162 ƒ 59,50/BEF. 1159

TWEE DATADISKS
Naar keuze, svp gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1919

DRIE DATADISKS
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2889

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 3079

SIM ANT
Opvolger van *Sim City* en *Sim Earth*. Heers over een echte mierenhoop!
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 47
640K Herc/EGA/VGA16/MCGA/ Tandy (GEEN CGA!) harddisk vereist
DOS141 ƒ 119,00/BEF. 2299

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT DATA DISK
Module voor *Flightsimulator 4.0*. Voegt muziek, spraak (met Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 44DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1919

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom het nakijken?
Zie Hoog Spel 7, pag. 41
DOS096 CGA/EGA/VGA (HD)
ƒ 119,00/BEF. 2299

SPACE SHUTTLE
Shuttle simulator.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 20
DOS181 CGA/EGA/VGA
ƒ 149,95/BEF. 2889

STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY
Kruising tussen RPG adventure en ruimteschietspel. Zie ook Hoog Spel 9, pag. 34/35.
DOS191 EGA/VGA
ƒ 119,95/BEF. 2299

TITUS THE FOX
Volgens Helen Balens een perfecte Super Mario kloon.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 47
DOS192 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 89,50/BEF. 1739

TWILIGHT 2000
Zeer uitgebreid war-game. Zeer natuurgetrouw, zeer moeilijk.
Niet voor beginners.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 46
DOS142 VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

ULTIMA 7
Origin. Zie ook pag. 65
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0, 2Mb EMS, hard disk
13Mb hard disk ruimte benodigd
DOS164 VGA ƒ 139,95/BEF. 2699

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA
ƒ 129,95/BEF. 2499

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS
Het fraaiste dungeon RPG dat bestaat. Zie ook pag. 54
DOS183 VGA ƒ 129,95/BEF. 2499

VENGEANCE OF EXCALIBUR
Zie pag. 63
Systeemeisen: 286 10Mhz, harddisk
DOS201 EGA/VGA
ƒ 119,95/BEF. 2299

WING COMMANDER 2
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Zie Hoog Spel 6, pag. 56
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT
ƒ 129,50/BEF. 2499

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel. Soundblaster benodigd.
5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF. 1159

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS
Nieuwe missies
DOS164 HD ƒ 69,95/BEF. 1359

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/BEF. 3469

AMIGA

LET OP: 1 Mb RAM benodigd tenzij anders aangegeven

512K RAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 ƒ 119,00/BEF. 2299

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel!** LET OP!! Voor België: zendt een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Queeste is gestart in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Tracon II.

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Future Wars, Gold o/t Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord o/t Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge o/t Gator, Secret of Monkey Island, Shadow o/t Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Testdrive III, Wonderboy III.

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise o/t Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath o/t Demon.

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F-1 Race, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights o/t Sky, Leather Godessess of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountifull Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash, Shadow o/t Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard.

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, ATP, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps, Logical.

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command H.Q., Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonshine Racers, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Mega-lo-Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, Turbo Racing, Duck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sands of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspellen Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, Star Control, Phantasy Star 3, Out Run Europa, Martian Memorandum, Maniac Mansion, Time-Lord, Larry 5, Gunship 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic 3, F117A Stealth Fighter, Blues Brothers.

HOOG SPEL 8
Conquests of the Longbow, Laffer Utilities, Birds of Prey, Monkey Island 2, Mario 3, Star Wars, Super Space Invaders, Eindeloos Bridge 3, Oh No! More Lemmings, Volfied, Floor 13, Elvira II, Populous 2, Battletech II, Pitfighter, Falcon 3.0, Bonanza Brothers, Civilization, Eye o/t Beholder 2, Robocop 3, Wrestlemania, Dragon's Lair, Castle of Dr. Brain, Sim Ant, Les Manley: Lost in L.A..

HOOG SPEL 9
Alcatraz, Ancient art of War at Sea, Another World, Battle Isle, Buck Rogers 2, Chip 'n Dale, Covergirl Poker, D/Generation, Ecoquest, Fate, Fireteam 2200, Mallard's Flightplanner en Sound/Graphics/Scenery update voor FS4, Formula One GP, Godfather, Harlequin, Harpoon 1.2 plus datadisks Hyperspeed, Shuttle, Snake's Revenge, Star Trek, Storm Master, Titus the Fox, Twilight 2000, Super Nintendo.

A320 AIRBUS
Zie pag. 50/51. 1Mb benodigd.
AMI136 ƒ 119,95/BEF. 2299

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
Nederlandse versie, zie ook Hoog Spel 8, pag. 20
AMI130 ƒ 119,95/BEF. 2299

EYE OF THE BEHOLDER II
RPG. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 34/35
AMI135 ƒ 119,95/BEF. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim
AMI051 ƒ 119,00/BEF. 2299

FORMULA GRAND PRIX
MicroProse racespel.
Zie Hoog Spel 9, pag. 49
AMI122 ƒ 119,00/BEF. 2299

HARLEQUIN
Uitstekend platformspel.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 21
1 Mb benodigd.
AMI133 ƒ 89,50/BEF. 1735

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS REVENGE
Lucasfilm beste adventure nu ook voor de Amiga. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 9 1Mb benodigd.
AMI140 ƒ 119,00/BEF. 2299

OH NO! MORE LEMMINGS
100 nieuwe velden. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 14. Zelfstandig speelbare versie
AMI131 ƒ 79,95/BEF. 1549
Datadisk voor *Lemmings*
AMI132 ƒ 69,95/BEF. 1359

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2
Zie pag. 19.
AMI138 ƒ 99,00/BEF. 1919

POPULOUS 2
GOD-simulator. Zie Hoog Spel 8, pag. 21
AMI116 ƒ 119,00/BEF. 2299

SIM ANT
Mierenhoop simulatie.
Zie Hoog Spel 8, pag. 47.
AMI139 ƒ 119,00/BEF. 2299

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Vluchtsimulatie van Lucasfilm
AMI050 ƒ 99,00/BEF. 1919

TITUS THE FOX
Uitstekend platformspel.
Zie ook Hoog Spel 9, pag. 47
AMI134 ƒ 79,50/BEF. 1549

VENGEANCE OF EXCALIBUR
Zie pag. 63. 1Mb benodigd.
AMI137 ƒ 99,00/BEF. 1919

ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Betere Spel. Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BUCK ROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF. 489

BUCK ROGERS: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 35,00/BEF. 679

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 489

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 489

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 489

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 25,00/BEF. 489

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 579

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF. 679

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF. 579

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 489

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF. 489

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
HNT048 ƒ 19,95/BEF. 389

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25.00/BEF. 489

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 1
HNT012 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 489

LOOM
HNT014 ƒ 25,00/BEF. 489

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 489

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 489

MIGHT & MAGIC 1
HNT040 ƒ 19,95/BEF. 389

MIGHT & MAGIC 2
HNT041 ƒ 19,95/BEF. 389

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 49,95/BEF. 969

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 489

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 489

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF. 489

POWERMONGER
HNT022 ƒ 39,95/BEF. 779

QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST)
HNT023 ƒ 25,00/BEF. 489

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 489

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 489

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 25,00/BEF. 489

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF. 679

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF. 489

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 4
HNT049 ƒ 25,00/BEF. 489

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden. NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.
Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1919: kosten ƒ 6,00/BEF. 110
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1919: geen kosten

Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.

Kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel,
Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053, Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 11

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen. MS DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag bestelling ƒ/BEF..................

Abonnee korting 10% ƒ/BEF..................
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/BEF..................

Subtotaal ƒ/BEF..................

Verzendkosten ƒ 6,00 / BEF. 110

Rembourskosten ƒ 12,00

Totaal bedrag ƒ/BEF. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854
Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

Vengeance of Excalibur



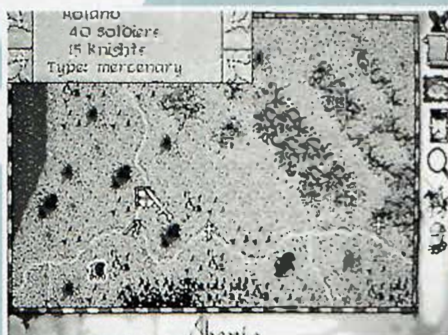
MS-DOS

NADAT U ALS KONING CONSTANTINE IN *THE SPIRIT OF EXCALIBUR* HET ZWAARD EXCALIBUR GERED HEEFT WORDT HET RUSTIG IN HET BRITSE RIJK, ONDER ANDERE DANKZIJ DE DIVERSE HEILIGE ZAKEN IN HET KONINKLIJK PALEIS: HET ZWAARD EXCALIBUR, HET TOVERBOEK VAN HELYE, DE HANDSCHOEN VAN DE MACHT EN NATUURLIJK DE HEILIGE GRAAL. DEZE WERDEN VERZAMELD IN *THE SPIRIT OF EXCALIBUR*, WAT U ONGETWIJFELD GESPEELD HEBT. OOK WERD DAAR VERHAALD HOE CONSTANTINE KONING WERD.

Uw nieuwe avontuur begint met de diefstal van alle heilige artefacten uit het kasteel van de koning. Ook Nineve wordt ontvoerd en koning Constantine zelfs in een standbeeld veranderd. Hoe dat in zijn werk ging wordt verteld door een dienstmeid, die bezig was om de haard schoon te maken: "Sir Breuse en een schaduwmeester kwamen binnen". Alle ridders van de Ronde Tafel gaan op zoek naar deze schaduwmeester en Sir Breuse. De eerste aanwijzingen duiden erop dat Sir Breuse op weg is gegaan naar Spanje. U recruteert vier ridders en gaat ook op weg naar het Iberisch schiereiland.

Niveaus

Het spel speelt zich af op twee niveaus: het zogenaamde kaart-niveau en het scène-niveau. Op het kaart-niveau ziet u een deel van de kaart van Spanje. Op deze kaart zijn naast wegen en steden ook de verschillende personen die rondreizen, aangegeven. U ziet steeds een schild met het wapen van de groep. Dit kan een groep ridders zijn, maar ook een rondtrekkende koopman of een bedelmonnik. Komt u in een stad of komt u zo'n groep tegen, dan verandert het scherm. U gaat naar het scène-niveau. Nu ziet u de wereld van de zijkant, met links in beeld uw groepje en rechts de andere partij. Is het een vriendelijke ontmoeting, dan kunt u converseren en/of zaken doen. Beide acties zijn absoluut noodzakelijk om uw opdracht te vervullen.



MS-DOS

Knokken

Het kan echter zijn dat u een vijandige ontmoeting heeft; dit kan op twee manieren. Het eerste type gevecht is tussen twee personen. U kunt bijvoorbeeld de leider van een andere groep uitdagen. Nu kunt u kiezen, òf u controleert het gevecht zelf òf u geeft de computer opdracht om voor u te vechten. Kiest u voor de computer, dan heeft u drie opties: voorzichtig, dapper en roekeloos. Het andere type gevecht is tussen twee legers. Ook dit kunt u weer helemaal zelf controleren of door de computer laten uitvechten.

U controleert overigens niet alleen de leden van het oorspronkelijke groepje, doch eveneens iedereen die u onderweg recruteert. Bovendien is het mogelijk om tijdens uw reizen te ontdekken dat uw aanwezigheid op meerdere plaatsen tegelijk gewenst is. Op dat moment kunt u iemand die u rechtstreeks controleert erop uit sturen om een opdracht uit te gaan voeren. Deze persoon controleert u dan op dezelfde manier als de oorspronkelijke groep. Dit houdt overigens ook in dat, naarmate het spel vordert, u steeds meer groepen moet besturen.

De verschillende groepen zijn overigens niet alleen nodig om diverse acties uit te voeren. De ridders die u onder uw commando heeft hebben allemaal andere karakter-s en -istieken. Zo is Lancelot de beste vechter en heeft de tovenares Nineve de beste magische eigenschappen. Ook eerbaarheid is heel belangrijk, met name om vrienden te maken, tenslotte zijn al uw karakters Ridders van de Ronde Tafel. Komen ze schone jonkvrouwen in nood tegen, dan zullen ze bijstand moeten verlenen, willen ze hun geloofwaardigheid niet verliezen.

Opbouw

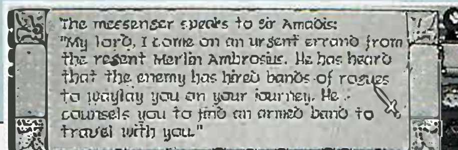
Het spel is opgebouwd als zeven losse periodes, die in tijd elkaar opvolgen.
In de eerste episode moet u Sir Breuse doden en de Handschoenen van de Macht weer heroveren. Tijdens dit avontuur vindt u een vogel. Deze vogel is Nineve, die u weer in haar normale gedaante terug wilt hebben om haar sterke magische gaven te kunnen benutten. Ook krijgt u de opdracht om de gestolen kerkklok van Santiago terug te brengen.
In de derde episode wordt het pas echt moeilijk. U moet op een vliegend tapijt naar de Koperen Stad. Nu wordt deze stad niet door gewone soldaten, maar door skeletten bewaakt. Het is moeilijk om medestanders te vinden die dat ook aandurven! Lukt het echter allemaal, dan vindt u hier het Boek van Helye. De rest van de schat is echter meegenomen door uw 'vriend' al-Mansur. U zult zijn leger moeten passeren om de helm en het schild van Koning Arthur terug te krijgen.
In de vijfde episode wordt u alweer verraden. Ditmaal door Sir Breuse die gezworen had zijn leven te beteren. U moet hem en al-Mansur verslaan om Excalibur weer te bemachtigen. Helaas is Excalibur gebroken en moet hersmeed worden. Om dit te doen is het nodig om een draak te verslaan. Ook is het verstandig om vast wat soldaten te recruteren voor de finale. In de zevende episode staat u dan tenslotte oog in oog met de befaamde schaduwmeester. Pas als u hem heeft verslagen kunt u weer terug naar Engeland.

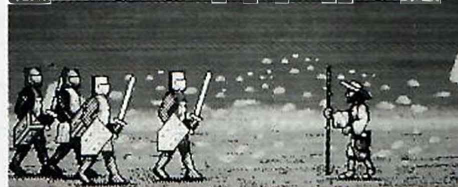
Talen

De MS-DOS versie kan in drie talen geïnstalleerd worden. Vreemd echter was dat bij ons exemplaar na de Engelse taal gekozen te hebben een Duitse versie geïnstalleerd werd. Dit is te verhelpen door de Engelse tekstfiles vanaf de subdirectory op de taaldiskette naar de harddisk over te zetten.

Historisch verantwoord

Vengeance of Excalibur is uitstekend gedocumenteerd, de handleiding bevat ongeveer tien bladzijden met historische gegevens over de Arabieren en moslims.
In de tijd waarin dit speelt, ongeveer 1000 v.Chr., is het Iberisch schiereiland voornamelijk in handen van de Arabieren. De historische gegevens zijn niet noodzakelijk voor het oplossen van het spel, maar ze geven wel meer sfeer aan het verhaal.





Qua genre is dit spel moeilijk te plaatsen. Het heeft zeker RPG kenmerken, maar is ook zeer strategisch gericht. Het niveau van de raadsels is niet erg moeilijk, maar ze zijn wel omvangrijk.
Grafisch en geluidstechnisch is Vengeance redelijk, doch niet bijzonder. Wel bijzonder is de enorme rijkheid aan detail over het leven van die tijd op het Iberische Schiereiland. Ook de handleiding gaat daar redelijk diep op in. Bent u geïnteresseerd in deze zaken of bent u op zoek naar een mengeling van stijlen dan kunt u dit spel met een gerust hart aanschaffen.

Jan-Willem van Riet

Produkt info

Fabrikant: Virgin Games

Amiga (1Mb)
ƒ 109,00 / BEF. 2099
Atari ST (1Mb)
ƒ 109,00/ BEF. 2099
MS-DOS disk
ƒ 129,50 / BEF. 2499
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/ Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz, harddisk
Muis aanbevolen

Een Nintendo versie is in ontwikkeling evenals een Amiga CD-TV en MS-DOS CD-ROM versie.

PLANET'S EDGE

NA DE SUCCESVOLLE *MIGHT & MAGIC* SERIE KOMT NEW WORLD COMPUTING NU MET EEN SCIENCE-FICTION ROLLENSPEL.

***9 MEI 2045*, EEN NIEUWE AMERIKAANSE-SOVJET RUIMTEVLUCHT ZAL NAAR MARS VERTREKKEN. EEN ROUTINE CHECK VAN DE MOTOREN GEEFT ECHTER AAN DAT DE IONEN-JETS SLECHTS VOOR 97,6% FUNCTIONEREN. DE MISSIE WORDT 240 UUR (OOK WEL OMSCHREVEN ALS 'TIEN DAGEN') UITGESTELD.**



De volgende dag ontdekt men in de verre ruimte een UFO. Langzaam maar zeker wordt gedurende de volgende paar weken duidelijk dat het om een bestuurd voertuig gaat. Men probeert op alle frequenties contact te zoeken met het schip.

GEEN ANTWOORD.

23 juni 2045, het buitenaardse schip komt in een baan om de Aarde. Het begint alle vredesboodschappen en andere berichten die het vanaf de Aarde heeft opgevangen weer terug te zenden. De Verenigde Naties rusten een team van astronauten uit om naar het schip toe te vliegen.

MAAR DAN GAAT HET MIS.

Het ruimteschip Wu Chen lanceert tegen de directe orders van de VN in, een aantal nucleaire raketten. Deze zijn bedoeld om de UFO uit het luchtruim te blazen, maar het enige effect is dat de UFO ophoudt de boodschappen naar de Aarde te zenden. Drie omcirkelingen rond de Aarde later zendt het schip een enorme hoeveelheid straling uit, op elke band van het elektromagnetische spectrum. Als de mensen die zich in de maanbasis bevinden, weer bijkomen van de schrik, is de Aarde verdwenen....

Nergens is een spoor van onze groen-blauwe planeet meer te vinden. Nauwkeurige observatie leert echter dat er zich op de plaats van de Aarde wel een massa van dezelfde ordegrootte bevindt. Maar deze is onzichtbaar en tests wijzen uit dat ze ook ontastbaar is. Ruimteschepen vliegen gewoon dwars door deze massa heen. **De Aarde is uit fase met de huidige tijd....**

WAT TE DOEN?

U bent de leider van de vier astronauten die, in een wanhoopspoging, er op uitgestuurd worden om de Aarde te redden. Onderzoek heeft geleerd dat de buitenaardse wezens waarschijnlijk een wetenschappelijk experiment aan het uitvoeren waren. De blauwdrukken van een machine zijn in de wrakstukken van de UFO gevonden. Deze blauwdrukken bestaan uit een aantal verschillende onderdelen. Aan u de taak om al deze onderdelen terug te vinden. Klein probleem is dat ze verspreid zijn over het hele universum.

Het spel kent drie duidelijk onderscheiden situaties. U begint op de maanbasis. Hier heeft u de mogelijkheid om een schip te bouwen met de aldaar aanwezige mogelijkheden. U kunt bijvoorbeeld een heel zwaarbewapend schip bouwen, of juist een vrachtschip. U heeft beide nodig bij uw tochten door de inktzwarte duisternis van het heelal. Ook vindt u hier bemanningsleden, voorraden en wapens. Maar het belangrijkste is wel het laboratorium. Hier vindt u de blauwdruk van het artefact dat gebouwd moet worden om de Aarde weer terug te halen. Op uw reizen vindt u, naast delen van de buitenaardse machine, ook betere motoren, grotere kanonnen en dergelijke welke er toe bijdragen dat uw schip steeds meer kan.



OP WEG

Bent u helemaal klaar met het bouwen, bevoorraden, bewapenen en bemannen van uw schip dan begint de ontdekkingsreis door het heelal. In het schip ziet u in een klein venster het heelal. Daar omheen ziet u uw bemanningsleden zitten, van de rug af gezien. Wilt u één van hen een commando geven, dan klikt u ze gewoon aan met de muis. De commando's die u kunt geven zijn afhankelijk van de situatie waar u zich in bevindt. Bent u net opgestegen, dan hebben alle commando's betrekking op navigatie, snelheid en dergelijke.

Bent u op plaats van bestemming aangekomen, dan kunt u in een baan om de planeet gaan. Linksonderin is een computermonitor waarop extra informatie omtrent het betreffende hemellichaam gegeven wordt. Eenmaal in een baan kunt u zich naar beneden laten 'beamen' in de beste *Star Trek* traditie.

ZELFMOORD

Het aankomen bij de plaats van bestemming is niet altijd zo eenvoudig als het klinkt. Navigatie is geen probleem met de bijgeleverde sterrekaart, maar vijandige wezens zijn dat des te meer. U zult dus ook in de ruimte moeten vechten. Hier kunt u de verschillende teamleden weer voor inschakelen. U kunt natuurlijk handmatig schieten, maar een schip uitgerust met een krachtige computer kan dat ook van u overnemen. Verder heeft u de mogelijkheid om langzaam te gaan, of juist snel. U kunt proberen te vluchten of heel agressief te zijn. En, in het uiterste geval, kunt u beslissen om de technologie van de Aarde niet in de verkeerde handen te laten vallen. Dan rest nog slechts de druk op de grote, rode knop van de zelfvernietiging.

GOEDE AFLOOP

Loopt alles toch goed af en komt u in een baan om een planeet, dan kunt u het oppervlak hiervan bezoeken. Hier zult u de meeste tijd doorbrengen, er zijn namelijk meer dan vijftig planeten om te bezoeken! In tegenstelling tot wat we van New World Computing gewend zijn, ziet u de wereld van boven af. Hiervoor is een venster gereserveerd in het midden van het scherm. Op de hoeken van dit venster ziet u portretten van uw karakters. Onder deze portretten ziet u hoe gezond ze nog zijn. Links en rechts van het venster zijn ikonen aangebracht die de acties van uw figuren besturen. Zo kunt u dingen bekijken, bestuderen, oppakken en gebruiken. U heeft de beschikking over een hele reeks wapens en ook de lichaamsbescherming is niet vergeten.

Op de planeten is het hoofddoel onderzoek. U moet zo snel mogelijk uit zien te vinden wat er met de Aarde gebeurd is, maar vooral wat er gedaan kan worden om haar weer in haar oude glorie te herstellen. Om dat te bereiken zult u vele zinvolle gesprekken moeten voeren met de wezens die u tegenkomt op uw ongetwijfeld heroïsche reizen.

***Planet's Edge* is een gigantisch spel, dat veel van de speler vraagt. Zoals bij alle spelen van New World Computing is er sprake van veel raadsels en aardigheden. Naar mijn mening is dit science-fiction uitstapje van auteur Jon van Caneghem dan ook uitstekend geslaagd. Het enige dat voor mij niet zo hoeft zijn de ruimtegevechten, maar gelukkig kun je die bijna helemaal door de computer laten uitvoeren als je dat wilt.**

Grafisch en geluidstechnisch is het redelijk, maar lang niet overal spectaculair, alhoewel sommige plaatjes het predikaat mooi zeker verdienen. Een spel om op uw gemak, in de loop van enige maanden, uit te spelen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Softwarehuis: New World Computing
MS-DOS ƒ 139,50/BEF. 2699
Video: EGA/VGA/MCGA
Geluid: Roland/AdLib/SoundBlaster/Thunderboard
Benodigd: 640K RAM, harddisk
Muis aanbevolen

Andere versies worden niet overwogen op dit moment.

NA *ULTIMA VI* VOND U HET WELLETJES, EEN WELVERDIEND PENSIOEN MET AF EN TOE EEN COMPUTERSPELLETJE EN DAT WAS HET.

Ultima VII
THE BLACK GATE

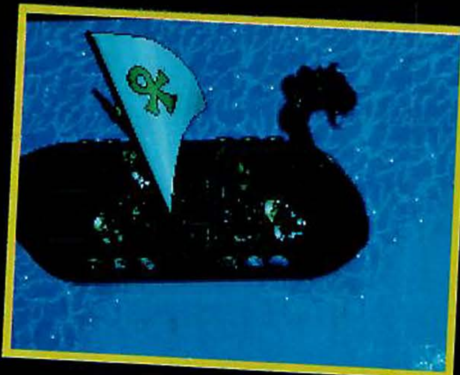
GEHEIMZINNIGHEID TROEF

Op een goede dag echter ontdekt u in de tuin een onaangekondigde Moongate! U waagt de stap en betreedt de Moongate die u terugvoert naar Brittania, tweehonderd jaar na uw laatste bezoek. Op de plek waar u terecht komt is net een moord gepleegd. Als vanzelf glijdt u weer in de huid van de Avatar. Vol overgave stort u zich op het oplossen van de moord. Al snel leert u dat de samenleving in Brittania overheerst wordt door een groep die zich 'The Fellowship' (De Vrinden) noemt. Zij hebben een filosofie die op het eerste gezicht heel goed en lovenswaardig lijkt, maar u ontdekt al snel dat er iets niet in de haak is.

BEDIENING

Het scherm wordt geheel in beslag genomen door de omgeving welke u schuin van boven bekijkt. Dit blikveld verandert gedurende het hele spel niet. De besturing is dankzij de muis de eenvoud zelve: de linker knop om dingen aan te wijzen en te bedienen, de rechter knop om te reizen. Alles wat u tegenkomt functioneert. Als u een bakkerij inloopt, kunt u bloem op tafel strooien. Maak dat aan met water of melk, doe het zo verkregen deeg in de oven en voilà, een brood. Dit geldt écht voor alles wat u tegenkomt. Vliegers kunt u oplaten, kaarsen en lantaarns aansteken, kleden weven enzovoort, enzovoort.

Het spel is zó enorm en complex dat het mogelijk geweest zou zijn om een handboek van honderden pagina's bij te voegen.
Origin heeft gekozen voor een geheel andere aanpak; de relatief korte handleiding neemt u bij de hand en leidt u door de eerste vijf minuten van het spel. Hierna bent u aangewezen op boeken en geschriften die u op uw reizen vindt. Het is dus geen verspilde moeite om uitgebreid in de grote bibliotheek te neuzen.



Ondanks het feit dat de *Ultima* verhalen rollenspellen zijn, is er geen sprake van dat u de hele tijd moet vechten en rusten en vechten en rusten. Integendeel, het belangrijkste deel van uw taak is het praten met de inwoners. Sommigen vertellen over hun grote ongenoegen met de huidige maatschappij, terwijl anderen een opdracht voor u hebben, variërend van simpele klusjes tot uiterst gevaarvolle ondernemingen.

Zo kan de bakker u vragen brood voor hem te bakken of meel te halen maar een Gargoyle priester kan vragen een aanslag op een tempel te verijdelen. Het ene (gewoon werken) levert geld op, het andere ervaring en dus kracht, intelligentie en handigheid.

Toch moet er af en toe gevochten worden, gelukkig gaat ook dat eenvoudig. Op uw eigen karakter na gaan alle andere karakters hun eigen gang. Het enige dat u moet doen is hen bewapenen en ze een algemene opdracht geven. Zoals 'val de sterkste aan' of 'bescherm de zwakste', in totaal negen opdrachten. Tijdens het vechten kunt u deze opdrachten wijzigen. Na het vechten kunt u de lijken van uw tegenstanders onderzoeken om te kijken of er iets nuttigs achterbleef.

GROOT OF GIGANTISCH?

Het is moeilijk om een beeld te geven van de afmetingen van het spel, **enorm** is echter een term die opborrelt. Honderden karakters om mee te praten, minimaal evenzovele monsters.
De kaart van het land bevat iets van twintig steden, maar ondergronds zijn ook nog minstens evenveel kerkers en grotten. Ergens wordt gesproken over ongeveer honderd speeluren om het op te lossen!



**Dit is het beste rollenspel tot op heden, het is ongelooflijk wat Origin hier presteert. Grandioos om te zien, maar zeker ook om te horen. Het verhaal is groot en ingewikkeld maar makkelijk te volgen. De bevolking gaat zijn eigen gang, ook als u niet met ze praat. Dus de bakker bakt, de kleermaker maakt kleren en de handelaar verkoopt. Zelfs de acteurs zijn aan het repeteren voor hun volgende toneelstuk! Ondanks de afmeting en het enorme aantal zaken dat u kunt manipuleren, is de besturing zeer eenvoudig. Bovendien zijn er leuke vondsten verwerkt, zoals de dode Kilrathi (wezens uit *Wing Commander*, een ander spel van Origin). Ook de boeken die u vindt zijn soms zeer bekend.
Heeft u een computer die dit aan kan (de systeemeisen zijn niet bepaald misselijk), dan mag u echt geen moment aarzelen.
Bent u een fan van rollenspellen en avonturen zonder dikke computer, dan heeft u een probleem; u moet zo'n machine kopen.**

Jan Willem van Riet

De enorme gedetailleerdheid van *Ultima 7* eist het maximale van uw computer. Niet alleen is minimaal een 386SX computer met 2Mb intern geheugen benodigd, u moet ook minimaal 22 Mb ruimte vrij hebben op uw harddisk. Wilt u daarbij genieten van de alom aanwezige spraak, dan moet u minimaal een Soundblaster (al dan niet Pro) of Thunderboard/Pro Audio Spectrum kaart aan boord hebben. Volgens Origin is dit alles onmogelijk met de huidige standaards. Daarom heeft men een eigen EMS ontwikkeld ter vervanging van EMM386 en dergelijke. Deze EMS, Voodoo genaamd, verdraagt geen enkele andere memory manager naast zich! Dit betekent dus dat u óf van een floppydisk moet opstarten, óf uw opstartfiles moet aanpassen.

PRODUKT INFO

MS-DOS ƒ 149,50 / BEF 2889
Fabrikant: Origin System
Video: VGA/MCGA
Geluid: Roland/AdLib/SoundBlaster/ Thunderboard
Min. config.: 386SX of beter op 25Mhz, 2MB intern RAM, harddisk, muis.

Zoals de meeste Amerikaanse huizen ondersteunt Origin de Atari ST niet meer; of een Amiga versie mogelijk is wordt betwijfeld. Afwachten!

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Tegenwoordig beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Beste Hoog spel

Terwijl ik jullie (fantastische) blad aan het lezen was, vroeg ik mij af van waar jullie jullie recensenten halen? (vriend van de zoon van de bakker die de oom van de melkboer van Ghlen Livid tegen gekomen is op het strand van Blankenberge, of gewoon door sollicitatie).

Geert Vanoverschelde
Brugge, België

Beste Geert,
Beide! Aanwaaien en solliciteren. We kunnen altijd recensenten gebruiken, alleen we stellen heel strenge eisen. Wie geïnteresseerd is om mee te werken, verzoek ik eerst eens heel goed te kijken hoe wij onze recensies schrijven en vervolgens een proefrecensie in te sturen van of een heel goed spel of een heel slecht spel.

Beste Joy,

Te gek, die Top 5. Hier is de mijne:

1.	Chips Challenge	Lynx
2.	Bubble Bobble	Game Boy
3.	Sonic	Sega
4.	Checkered Flag	Lynx
5.	Awesome Golf	Lynx

U schreef mij dat er geen kleurenmonitor op een Lynx aangesloten kon worden. Hoe zit dat dan bij Bart Boos met *Klax?* Hier hebben de kandidaten een Lynx II in handen.

Bert Jansen, Doetinchem

Beste Hoog Spel

Op Bert Jansen's slimme vraag over de Lynx in Hoog Spel 9 komt u met het stomme antwoord dat een Lynx niet op een monitor aan te sluiten is en u daarom geen kleurenfoto's kunt maken. Maar hoe verklaren jullie experts dan dat in Engelse bladen wel kleurenbeelden van Lynx spellen staan? Ik dacht dat jullie de concurrentie toch wel in de gaten hielden?

Michel van de Pas, Steenberg

Heren, heren

Een voor een alsjeblieft. Eerst Bart is Boos. Heb je al eens goed opgelet hoe dat *Klax* spel dat je op het scherm ziet, eruit ziet? Juist ja, het is de Atari ST versie. En wanneer je goed naar de kandidaten kijkt zul je zien dat ze niet op hun Lynx kijken maar er net iets overheen, namelijk naar de monitor die vlak voor ze staat. De Lynx die ze hebben dient als joystick voor de Atari ST waarop ze het spel spelen. Buitenlandse bladen. Ook eventjes een kwestie van opletten. Niet opgevallen dat iedereen dezelfde (en bijna altijd slechte) foto's heeft? En dat ze vaak ook op de achterkant van de spelverpakking voorkomen? Juist ja, niemand neemt die foto's zelf; we krijgen ze allemaal van Atari. Wij ook, maar wij vinden de kwaliteit niet goed genoeg om ze in kleur af te drukken. Het liefst zouden we zelf foto's van de spellen willen maken, al is het alleen maar om andere foto's dan de heren collega's (hoezo concurrenten?) te hebben. Maar probeer het zelf maar eens vanaf een Lynx, het is niet te doen! Geduld, er wordt hard aan gewerkt.

Zo, deze keer gelukkig geen Donald Duck abonnementen hoeven opzeggen.

Joy

BRIEF VAN DE MAAND HOOG SPEL 9

Die lange brief van Hans Griemink in het vorige nummer heeft wat beroering teweeg gebracht, maar zoals ik al vreesde heeft niemand uit de handel gereageerd. We hebben alleen een fors aantal reacties van lezers gehad, zoals de brief van Reinoud Degelink. Overigens, Hans, presentje naar wens?



BRIEF VAN DE MAAND

Beste Joy,

Julie zullen er zo langzamerhand wel een punthoofd van krijgen, dat ge-emmer over software distributie. Maar geloof het of niet, ik heb er nog wat aan toe te voegen. Om te beginnen denk ik niet dat de oorzaak ligt bij de winkels als wel bij de importeurs en distributeurs. Ondernemingen als Homesoft, die zich met een aan de goden grenzende arrogantie bezig houden met het omturnen van vaak (op het gebied van spelletjes) onwetende computerwinkels in marionetten. Het zijn gewoon Godfather praktijken. Het wordt tijd dat ze 'an offer' krijgen 'that they can't refuse'!! Het is godsgeklaagd, de dingen die ik over die bedrijven gehoord heb... ze zijn om groen en geel van te worden. De oplossing? Misschien een nieuwe keten, zoiets als The Game Store die zelf naar verschillende softwarehuizen zoals Sierra toegaan. De vervelende tussenstop - zo kan je het ondertussen wel noemen - overslaan, deleten! Trouwens een hint voor wie geen software winkels kan vinden: probeer Mega World en Funtronics eens. In Rotterdam hebben deze winkels in ieder geval een aardige collectie, en regelmatig nieuwe spellen.

PS> Mijn MS-DOS top 5:

1.	Savage Empire	Origin
2.	Wasteland	Electronic Arts
3.	Sentinel Worlds	Electronic Arts
4.	Prophecy	Activision
5.	Covert Action	MicroProse

Reinoud Degelink

Reinoud,

Vol verbazing heb ik jouw ontzettend boze en gefrustreerde brief gelezen. Er klopt namelijk het een en ander niet. Als ik tussen de regels doorlees heb je een behoorlijk slechte ervaring met importeurs achter de rug, want anders kan ik jouw uitlatingen niet verklaren. Maar ik neem jouw brief toch in Op de Zeepkist mee omdat ik benieuwd ben wat andere lezers vinden.

1. *importeurs/distributeurs turnen onwetende winkels om. Waar baseer je dat op? Wij hebben heel wat winkels gesproken en de meeste winkels willen botweg geen spelletjes verkopen. Zonde van de tijd, vinden ze. En wat voor dingen heb je dan wel over die importeurs gehoord? Zo in het botte weg beschuldigen kan niet, je zult iets moeten bewijzen.*
2. *importeurs maken de dienst uit. Als je bedoelt dat wanneer een importeur een spel niet neemt het dus niet in Nederland te koop is, dan heb je gelijk. Maar heb je je misschien wel eens afgevraagd waarom een importeur een spel niet neemt? Het zijn per slot van rekening commerciële bedrijven die geld moeten verdienen, wanneer zij een spel kunnen verkopen dan zullen ze dat zeker niet laten. Misschien wil die omgeturnde winkel van jou het wel helemaal niet hebben? Goed voorbeeld: Atari ST spellen. Van HomeSoft heb ik begrepen dat ze* ***HELEMAAL GEEN*** *Atari ST spellen meer verkopen. Waarom? Omdat ze van een spel er nooit meer dan VIJF (en soms nog minder) aan al hun klanten in Nederland konden slijten. Want er zijn nauwelijks nogwinkels die Atari ST software willen hebben.*
3. *The Game Store. Prachtig idee, maar denk je zelf ook niet dat wanneer jullie, de klanten, niets kopen die winkels dan niet al heel snel failliet zullen zijn? En waarom zou opeens bij die winkels wel gekocht worden wanneer dat bij de huidige winkels, als ze al software hebben, al niet gebeurt? Met andere woorden, waarom koopt de Nederlander/Vlaming de (toch best goede) spellen die wél te koop zijn in Nederland/België dan ook niet? Heb jij een verklaring daarvoor? Want je maakt mij niet wijs dat de importeurs* ***alleen maar*** *shit verkopen! Jouw Top 5 spellen zijn in Nederland en België toch ook nog gewoon te koop of te koop geweest.*

Winkels, importeurs of wie dan ook, aan het eind van de rit moeten ze allemaal iets verdienen, hun personeel moet uiteindelijk ook eten. Wanneer die winkel uit Utrecht, waar Hans het de vorige keer over had, geen Amiga software verkoopt dan zal die winkel daar zijn reden voor hebben. Die reden weten we hier, namelijk dat niemand het koopt wanneer ze het wel hebben; want ze hebben het namelijk wel degelijk gehad toen hun Games Kelder open ging! En spullen die niet verkopen kosten aan het eind van de rit gewoon geld, denk maar niet dat ze het terug kunnen geven aan de importeur met een briefje: "Bedankt, maar ik kan het niet verkopen, mag ik nu mijn geld terug?" Dus kan een winkel het weggooien of in de uitverkoop slingeren.

En al besef je het niet, je geeft in jouw brief HomeSoft wel een behoorlijk complimentje wanneer je Mega World en Funtronics noemt als goede winkels om software te kopen. HomeSoft is bij beide winkels namelijk hofleverancier voor spellen. Over goede winkels gesproken, al eens bij Computer Collectief in Amsterdam geweest?

Elvira II: The Jaws of Cerberus

" DE AARDE SPLEET OPEN. EEN VOOR EEN KROPEN DE MEEST AFGRIJSELIJKE MONSTERS DOOR DE POORT DE NACHTMERRIE VING AAN:

ELVIRA II

THE JAWS OF CERBERUS."

NEDERLANDS-TALIGE SCHERMTEKSTEN



*EEN SPEURTOCHT VAN EPISCHE OMVANG. EEN KWADE MACHT IS ONS UNIVERSUM BINNENGEDRONGEN EN HEEFT **ELVIRA** ONTVOERD. UW TAAK? GA OP ZOEK NAAR **ELVIRA** IN DRIE GIGANTISCHE FILMDECORS: EEN **KERKHOF**, EEN **SPOOKHUIS** EN DE **CATACOMBEN**. TOT SLOT MOET U HET IN EEN **ARMAGGEDONISCHE STRIJD** OPNEMEN TEGEN HET MEEST AFGRIJSELIJKE WEZEN UIT DE **ONDERWERELD**. DWAAL DOOR DRIE ENORME HUIVERINGWEKKENDE WERELDEN MET BIJNA 4000 **LOKATIES** - VIJF MAAL GROTER DAN HET OORSPRONKELIJKE **ELVIRA**. • MEER DAN 120 UUR GRIEZELENDE SPANNING & HORROR • MEER DAN 700 DODELIJKE WAPENS, SPREUKEN EN ANDERE MAGISCHE ZAKEN • GRUWELIJK GEANIMEERDE ONTMOETINGEN MET HONDERDEN VERBIJSTERENDE TEGENSTANDERS • NIEUW TYPE **SPREUKEN GENERATOR** • DE VGA GRAPHICS? VERBIJSTEREND! DE MUZIEK? GRANDIOOS! • EN DE GEHEEL **NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN** PLUS 100% 'WIJS & KLIK' BESTURING MAKEN DIT SPEL SCHRIKWEKKEND EENVOUDIG TE SPELEN.*









ELVIRA II: UITSLUITEND VOOR WEZENS MET EEN STERKE GESTELDHEID

ELVIRA II : THE JAWS OF CERBERUS is leverbaar voor MS-DOS (EGA/VGA) en Amiga

Distributie Benelux: Home Software Benelux B.V., Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, tel: 023-311241, fax: 023-318488
Subdistributie België: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, tel: 02/721 4520, fax: 02/725 1535